平行世界
暑期平板电脑横评

即时战斗！
初探“古剑二”的全新征程

8月上
本期特惠价
￥7.00

Popsoft www.popsoft.com.cn 2011年 总第375期

大众软件®

……脑 应……乐的第一选择

《QQ仙侠传》
敢不敢公测
XXZ.QQ.COM
腾讯自研3D网游大作

ISSN 1007-0060

本期重磅专题：
BT十年——一项技术和它改变的时代

新品初评：戴尔Alienware M14x笔记本电脑 / 摩托罗拉ME525红色版手机 / 2011款15英寸Macbook pro笔记本电脑 / 微星Z68A-GD80主板
网络时代：让字幕飞——互联网“弹幕”视频全方位解析
实用软件：笔记本被盗之后——本本必装的安全软件
硬件评析：现阶段最“给力”的AMD显卡超频工具
评游析道：从《上古卷轴》《质量效应》看未来RPG
极限竞技：观众满载、热情不改，蛋肯大战闪耀G联赛
攻城略地：恐水症——预言

本期强档攻略
《仙剑奇侠传五》全流程攻略







同学高考上大学

我学游戏动漫进名企

截至目前，全国专、本高招工作接近尾声。而在录取之后，不少成绩不理想的同学都面临着一个残酷的问题：上不了好大学怎么办？其实，伴随教育多元化时代的来临，高考已不是通往成功的必经路，参加游戏动漫培训掌握一门过硬技术，更是进名企拿高薪的必备条件！



选择品牌机构
实现高薪就业

8月限额热招 名额有限 报名从速

从高考失意到游戏金领，十个月高中生轻松进名企

汇众教育毕业学员小尤，去年高考被一所三本院校化学工程与工艺专业录取。现在一本、二本毕业生找工作都很困难，与其到三本学习不喜欢的专业，还不如将兴趣转化为终身职业，为此他拒绝了大学录取通知书，进入汇众教育主攻游戏设计。

现在，小尤已经在沪上一家游戏名企顺利就业，成为一名人人羡慕的游戏美术设计师。他的经历再次佐证了一个道理——找工作，拼的不是学历，不是文凭，而是实实在在的本事、本领！

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18–35周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

课程设置： 游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心

汇众教育官网：www.gamfe.com

上海虹口游戏校区：021-36080008
上海虹口动漫校区：021-33872226
杭州校区：0571-87247756
济南校区：0531-82399012
青岛校区：0532-68851861
重庆校区：023-63630011
成都校区：028-86925115
西安校区：029-8669021
郑州校区：0371-63979871
沈阳校区：024-227666006
长沙校区：0731-84457601
武汉校区：027-87685520
广州校区：020-87566250
深圳校区：400-6185-6812
北京公主坟校区：010-63966411
北京北三环校区：010-51288995
北京中关村校区：010-51651119
北京动漫校区：010-59221466
上海徐汇校区：021-64519990





了解详情请拨打 400-6161-099

汇众教育，致力于每一位学员成功！

CONTENTS
本期目录

P31 实用软件 重点推荐
笔记本被盗之后……
——本本必装的安全软件
笔记本和上网本使用环境复杂多变，体积小容易被盗，机主隐私数据容易泄露……如果你也意识到了这些问题的严重性，本文就为你提供一些妙招！



P50 硬件评析 重点推荐
平行世界 ——暑期平板电脑横评
2011年将成为无可置疑的平板电脑年，但有不少问题仍困扰着消费者，平板电脑到底是怎样的产品？是旧产品的终结者还是新应用的开拓者？我们的横评也许会给你带来答案。



P95 评游析道 重点推荐
硬币的两面同样精彩！
——从《上古卷轴》《质量效应》看未来RPG
《上古卷轴Ⅴ》和《质量效应3》，这两者同时承载着欧美单机RPG的未来，二者的游戏模式到底谁才是未来的方向，就让我们一一分析吧。



P111 攻城略地 重点推荐
《仙剑奇侠传五》全流程攻略
重新回到"仙剑之父"姚壮宪之手的"仙剑五"，在图像上表现出让人相当惊艳的动态光影效果。在剧情方面，各种人物的不同"抉择"给玩家带来更加多样化的感受。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 朱飞
白云龙 韩大治 马骥 范锴
本期责编 朱飞
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年8月1日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

这几天我经常做的一件事，就是和隔壁座上的老杨交流《七朝争霸》的心得，开始我们俩讨论的是怎么玩才能轻松过关，老杨以前从没玩过，而我多少也瞎玩了个把月。于是开始的时候我指导着老杨怎么玩，但说到底其实我也是个半瓶子晃，只是大概知道一些而已。交流到最后发现我们俩都练错了，但老杨是个很认真的人，即使玩错了也坚持练下去，我就不行了，潜意识里有点完美主义思想，练错了怎么都觉得别扭，干脆重玩了一个。现如今，老杨在中等区域里混得风生水起，和我交流的重点从PvE转到了PvP，常说起的便是昨天又灭了谁，今天又被谁谁灭了，基本来说，能打过他的人已经非常少见了，而老杨也非常满足于这种在中等区域“准无敌”的现状，并沾沾自喜。我则在重练一个以后，总结了诸多经验教训，虽然玩的速度较慢，但总算基本符合我的“完美主义观”。总而言之，我们都找到了游戏的不同乐趣，他正在屠杀，而我正在去屠杀的路上。

从下期开始，“在线争锋”栏目会在下旬刊增加一个叫“网游月月说”的小栏目，主要对这一个月来我们评测过的网游进行一个综合点评，也会将一些意犹未尽的话、一些读者及网友的反馈收罗其中。其实每个月要玩12个网游是个挺痛苦的事，找激活码、下载客户端、更新客户端、进入游戏去玩，其中什么稀奇古怪的情况都可能发生，比如得不到激活码或者得到了却莫名其妙不能用，比如客户端完全更新不了，比如只有电信服务器，比如赶上几个质量让人郁闷的游戏，还有可能受到各方面的干扰。但无论如何，我们都克服了这些困难，力争将一个客观、真实的网游评测奉献给大家，也没有别的奢望，但愿读者们在玩到这些网游的时候会点点头说“大软说的没错”，足矣！

本期责编：fly

请投上你的一票

多少年来，来自读者的反馈一直伴随着杂志的制作。无论是中肯的批评、还是小小的赞扬，抑或只是纯粹的支持，都激励着我们将杂志做得更好。目前，我们将评刊和TOPTEN投票系统正式搬上了网络，并诚恳邀请诸位读者通过网络投票的方式，将你对杂志的意见第一时间反馈给我们，或者为你所喜欢的软件、游戏、硬件投上支持的一票。每期杂志，我们都将继续随机抽选幸运读者，并在当期杂志刊登获奖名单。

评刊投票网址
http://www.popsoft.com.cn/survey/

TOPTEN投票网址
http://www.popsoft.com.cn/topten/



游戏新利器
戴尔Alienware M14x笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手

戴尔旗下的Alienware，是非常受玩家关注的游戏PC品牌，在Intel的平台升级后，Alienware系列电脑当然也进行了一次相应的升级。在新的产品系列中，除了内部配置和外形细节外，在屏幕尺寸方面也有了一些改变，例如增加了本次我们收到的样品，14英寸屏幕的M14x。作为一款“专职”游戏笔记本电脑，Alienware M14x在配置方面可以说是不遗余力，14英寸笔记本的有限空间内，塞进了最高端的酷睿i7-2820QM处理器和强大的NVIDIA GeForce GTX 555M显卡，外型炫酷、性能强大、功能全面是这款电脑的追求。

Alienware M14x有黑红两种外壳可选，采用类肤质触感的“柔触壳”，触感更好，键盘和触摸板也采用了类似材质，键程适当，声音较小，使用相当舒适。其外形棱角分明，厚度达到37.8mm，配置8芯锂离子电池（63wh）后，重量达到2.92kg。

这款笔记本前部设计为斜坡形，看起来显得薄一些，在前方下部安装了大型装饰灯，与键盘（分为4区）、触摸板、开关键背光配合，形成前部的灯光组。这一灯光组可在订购时预订，也可使用自带AlienFX光效软件进行个性化设置。

M14x配置了高达8GB的DDR3 1600内存，1600×900分辨率屏幕，750GB 7200rpm硬盘（可选250GB SSD）、200万像素摄像头、吸入式DVD刻录机、侧面有网线接口、2个USB 3.0接口、1个可为数码产品关机充电（PowerShare）的USB 2.0接口，另外还有多合一读卡器和音频输入输出接口。其视频输出能力强大，带有HDMI、mini DisplayPort、VGA等3种视频输出接口，并且支持WIDI高清无线视频输出。

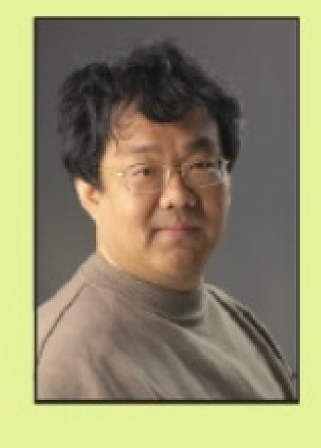
这款电脑的大型散热口在后底部两侧，向下排风设计，两散热口中间是个性化铭牌，在Dell网站选购时千万不要忘了进行免费定制。铭牌上带有两行铭文，分别是外星人文字（只对应英文字母）和地球文字。

M14x支持NVIDIA Optimus智能显卡切换技术，在2D或较低端的3D需求下直接调用核芯显卡，只有在大型3D游戏启动时才切换至高功耗高性能的GeForce GTX555M。虽然在驱动中可以进行更改，但在实际测试中，街霸4等项目采用核芯显卡的成绩也相当出色，因此我们并没有进行更改。

个性化设置功能

订购网站上可定制铭牌，千万不要忘记

项目	设置/项目	成绩
3DMark Vantage	P模式GPU得分	4712
	P模式CPU得分	18291
3DMark11	P模式总分	P1318
PCMarkVantage	PCMark	8334
	内存	5543
	电视和电影	4315
	游戏	8006
	音乐	7096
	通讯	9514
	生产力	6491
	硬盘	4208
PCMark7	总分	2483
Windows体验指数	处理器	7.5
	内存	7.8
	图形	6.9
	游戏图形	6.9
	主硬盘	5.9
街霸4	1280×720 最高设置	59.31fps
尘埃2	1600×900 最高设置	62.7fps
生化危机5	1600×900最高设置	58.5fps
星际争霸2——自由之翼	1600×900 Ultra设置	55.164fps



这是一款强大的游戏笔记本，独显可保证大型3D游戏的出色效果和流畅运行，核显则能在低功耗下出色地运行一些低端3D应用。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

厂商：戴尔（Dell）
上市状态：已上市
售价：13999元～16999元
附件：电源适配器等
咨询电话：800-858-0888（在线销售）
推荐：希望随时游戏的高端玩家
相似产品：惠普Envy，联想IdeaPad Y470等



A面的外星人Logo也带有灯光效果

采用吸入式光驱，拥有2个USB 3.0接口







大型散热口在后底部两侧，向下排风设计，两个散热口中间是个性化铭牌



多个视频输出接口和带有PowerShare技术的USB接口



笔记本前部设计为斜坡形，看起来显得薄一些，下部安装有大型装饰灯

水火相交
摩托罗拉ME525红色版手机

■晶合实验室 魔之左手

被昵称为“戴妃”的摩托罗拉的“三防”手机Defy，由于价格的下降而呈现出色的性价比，深受内地用户的关注。其联通定制版型号为ME525，最近推出了红色版产品。




作为联通定制机，这款手机中安装了大量联通提供的应用，Moto Blur界面进行了深度定制，与标准安卓系统有较大的差别。用户如注册了Moto Blur账户，还可获得更多的服务，如增强的社交能力，电话丢失后的数据找回与清除等，但需要一定的数据流量来支持



ME525的彩色版，指的是其侧面靠后的一圈金属部分颜色，从正面看仍然是纯黑面板。在配置方面，红色版ME525与标准的黑色版没有什么不同，厚度13.4mm，重量118g，感觉很轻薄。它支持WCDMA协议、采用3.7英寸854×480多点触摸电容屏、Ti OMAP3610 800MHz处理器、512MB内存和2GB闪存空间、500万像素摄像头、内置GPS、蓝牙模块，安装安卓2.2版本，支持microSD扩展、标准3.5mm规格耳机插口




这款手机的USB接口、耳机接口等处均有防水盖，正面按键均为触摸式，侧面音量键和螺丝也采用防水设计，并取消了照相键，壳体密封性出色

在性能测试中这款产品表现中等，象限（Quadrant）测试成绩1169分左右。而在游戏和视频播放、拍摄测试，以及手写输入等测试中，这款产品的表现也中规中矩。屏幕色彩艳丽，手感顺滑，且相当结实耐磨，不需要贴膜保护，不过由于分辨率长宽比有些特殊，因此在一些应用中出现了部分画面超出屏幕的问题。它采用1500mAh电池，经过大量性能测试后，剩余电量还可使用和待机3天以上



背部电池仓周围有一圈防水橡胶，在大量溅水甚至浸入水中时也能避免电池、SIM卡和MicroSD卡受潮。需要注意的是，密封性是和水压有关的，防水产品均有水深限制，ME525在聚餐时掉进水杯或在雨中、水边活动时使用完全不用担心，但并不能保证在较大水压或水深下完全防水

总结：

这是一款性价比不错的中端智能机，功能全面，防护能力出色，尽管处理器性能略逊于高通的最新产品，但也足以满足日常娱乐需求，彩壳产品则更能吸引追求个性的年轻用户。

炫目度： ★★★★
口水度： ★★★★
性价比： ★★★★

厂商： 摩托罗拉（Motorola）
上市状态： 已上市
售价： 2400元
附件： 充电器、联线、说明书等
推荐用户： 使用环境恶劣或粗心的用户
咨询电话： 400-810-5050（服务热线）
相似产品： 索爱ST17i



银装素裹仍妖娆

2011款15英寸Macbook pro笔记本电脑

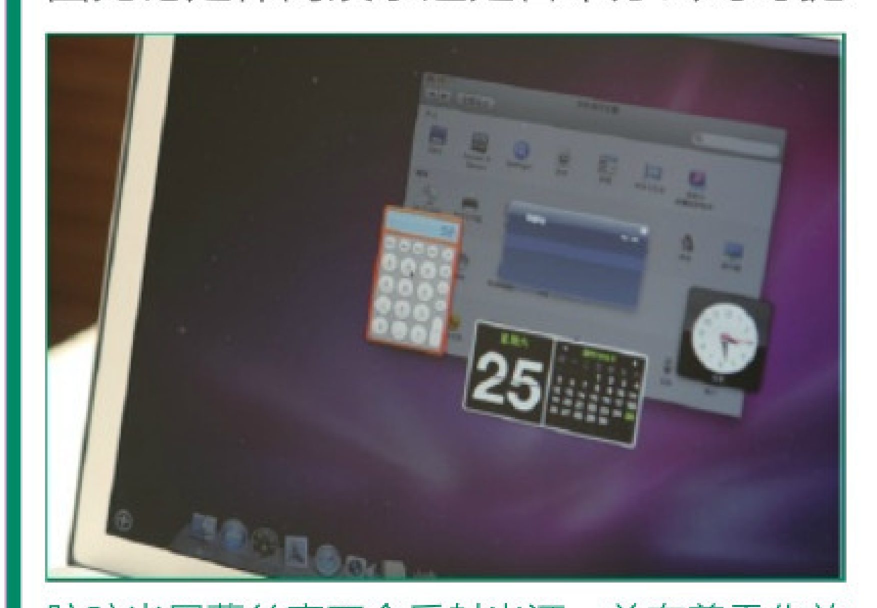
■广东 狂暴鸭

iPhone、iPad系列的成功不仅为苹果带来了丰厚的利润，也将苹果的品牌号召力提升至新的高度，但电脑产品线才是苹果发展规划中至关重要的核心环节，无论处于何种定位的Mac，始终保持着优异的工业设计和比较合理且稳定的年度升级频率。当其他品牌笔记本产品迎来了Intel新一代Sandy Bridge平台更新换代时，强调性能的Macbook pro（以下简称MBP）也悄然进行着升级，2011款15英寸Macbook pro于5月正式登陆国内。

从表格中我们可以看出，起始售价为16 988元的MBP，硬件配置丝毫不逊色于市面上任何一款游戏笔记本，并且在Apple Store中提供了付费升级项目，用户可根据自身的实际需求，选择更高等级的配件替代原始配置。唯一免费更换的项目为硬盘，可在大容量与高转速型号之间平价交换。

资金宽裕的情况下，建议将屏幕升级为1680×1050，以增加38%左右的视野，170度近乎全视角的视野范围无论是休闲娱乐还是日常办公均可提供更好的表现，也不至浪费AMD Radeon HD 6750M卓越的性能。至于是镜面还是防眩光屏，这要根据个人的喜好来确定了。需要注意的是，防眩光屏幕缺少一层高透玻璃面板，且液晶屏幕处于内凹状，因此无法使用市面上大部分为MBP制作的屏幕保护膜。

苹果产品最吸引人的是卓越的工业设计与巧妙的构思，MBP沿



防眩光屏幕丝毫不会反射光源，并有着雾化效果，但凹陷下去的液晶屏幕无法使用市面上大部分保护膜。

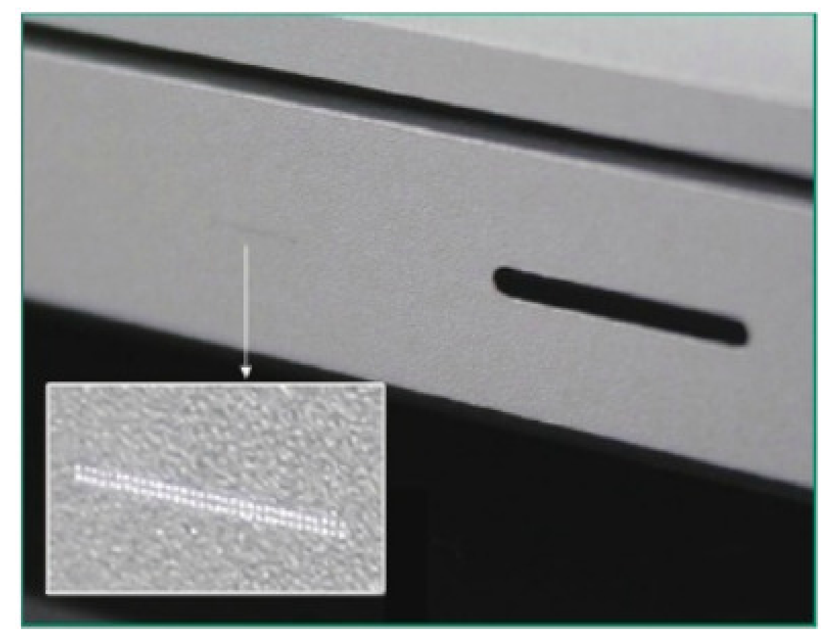
intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 苹果（Apple）
上市状态： 已上市
售价： 16 988元起
附件： 说明书、保修卡、电源线、擦拭布、系统/软件安装光盘
咨询电话： 400-666-8800（服务热线）
推荐： 苹果发烧友
相似产品（设计）： 戴尔XPS 15z、索尼VAIO Z
（性能）： 戴尔外星人14英寸笔记本

苹果15英寸MacBook pro 高配版规格参数

处理器	Intel Core i7 2720QM（2.2GHz、6MB三级缓存、Turbo Boost最高3.3GHz）
内存	4GB（2GB DDR3 1333×2）可选8GB
芯片组	Intel HM65
硬盘	东芝750GB（5400 rpm）或500GB（7200rpm）SATA
独立显卡	AMD Radeon HD 6750M 1GB DDR5显存
屏幕	15.4英寸16:10 LED
机身	银色一体成型式铝合金磨砂设计
无线技术	802.11N、蓝牙、红外
输入输出设备	支持多种手势操作的触控板、黑色巧克力背光键盘
接口设置	USB2.0×2、ThunderBolt×1、Firewire 800×1、SDXC卡槽×1、10/100/1000自适应网络接口×1、耳机麦克风接口
光驱	吸入式8×SuperDrive (DVD±R DL/DVD±RW/CD-RW)
电池类型	77.5wh内置锂电池（不可拆卸）
操作系统	Mac OS X 10.6.6
其他功能	FaceTime HD 摄像头（支持720P视频摄制）
重量	2.54kg



细如发丝的LED光源组成指示灯

用上代一体成型式铝合金构架，无论是在机身强度还是视觉效果上，均远超同类产品。另外机身前端右侧的红外线接收器左侧，隐藏着电源和休眠指示灯，如果不仔细观察，它亮起的时候给人的感觉就像一束灯条，但如果将其放大数倍再看，就会发现它是由两排、共66个细如发丝的LED光源组成，目的只是为了在它不工作时，人们可以忽视它的存在。为了实现这种工艺，苹果公司斥资数百万美元从德国进口精密打孔机，而当设备出现问题或需要维护时，苹果需要请德国的技师进行高度保密性的维修，其过程不允许任何苹果员工参与。

在Mac OS下可自定义触摸板

如果简约整洁是MBP的设计风格，那么吝啬就是在形容它的接口数量了。机身左侧安置了所有外部接口，这些对15英寸的笔记本来说稍显不够，HDMI或是VGA等接口增加起来并不困难，但傲慢的苹果多年来也未有妥协的态度。

其黑色巧克力背光键盘可根据环境光自动调整亮度，键盘两侧细密的孔道下是高保真内置音箱，外放和低音效果相当不错。具有多种手势操作功能的触摸板，完全能替代鼠标和组合键操作。

MBP将电池安置在机身内，连出风口也被巧妙地隐藏在屏幕转轴的下方。美观的同时，也造成了散热风道会被开启的屏幕挡住的情况。不过在一般状态下，CPU与GPU的温度基本维持在温和的范围，且Mac OS具有双显卡自切换功能，会随时根据系统负载进行资源调配。

在Mac电脑产品线全面采用Intel CPU和芯片组后，苹果官方已经明确表态，支持在Mac上安装Windows操作系统，并发布了可一键安装Windows下硬件驱动的Boot camp程序，完美支持Windows XP以上操作系统，但在Windows下无法使用MBP全部的功能，比如显卡自动切换和散热风扇控制，所以在Windows下必须安装由Mac爱好者编写的风扇控制程序LuboosFanControl并将其设置为自启动，以压制使用Windows系统时MBP巨大的发热量。

项目	设置	得分
3DMark06 1024×768	总分	11144
	SM2.0 Score	3630
	HDR/SM3.0 Score	5037
	CPU Score	5320
3DMark06 1680×1050	总分	8393
	SM2.0 Score	2868
	HDR/SM3.0 Score	3446
	CPU Score	5237
PCMark Vantage	总分	8041
电池续航时间	Windows 7系统	4:17
Super Pi	一百万位	11.576秒
OS X Benchmarks	Geekbench	9647
	Xbench OpenGL	340.1（独显）
		157.78（核显）
	Battery Lift	7:27
使命召唤6 OS版	中等效果	83fps
	高效果	47fps



磁性电源接口，它不分极性，可以向内或向外吸附在机身上，当为电池充电时灯光为橙色，不充电时为绿色



MBP的电源，白色的塑料外壳虽然好看，却极易划伤。上方有两个可以开启的固定卡口，可以吊起来或固定在某处

超过万元的产品，性能始终是衡量其价值的标准之一。我们常见的硬件测试软件都没有Mac OS版本，所以3DMark06和PCMark Vantage测试均是基于Windows 7 X64旗舰版，而OS X Benchmarks则是在Mac OS 10.6.8下进行。

从以上测试结果看，在Mac OS下的电池续航能力远远超过Windows测试成绩，近7个半小时的使用时间在不使用电源的情况下也能持续完成1天的工作，而Windows下消耗的系统资源较多，整体时间也就不那么令人满意了。

总结：

新款的15英寸MBP，在沿用几代的机身下隐藏着雄厚的实力，性能超越了上代产品的2倍，与Dell 14英寸的游戏笔记本也相差不远，但它给予用户更精致，更纤薄的感觉，并附带了华丽的操作系统，如果拥有苹果多款产品，那么选择MBP作为中枢是不错的选择。请关注我们近期的专题，将揭示Mac OS与Windows操作系统究竟有何不同，优点在哪里？还有苹果是怎样营造其生态系统的。



屏幕上方的Facetime HD摄像头与麦克风，可以在Mac OS下录制720p的视频（需软件支持）



机器顶盖上的苹果Logo，在机器运行时会发出暖暖的白光，但也破坏了屏幕背板的金属一致性，成为了MBP最为薄弱的部分，增加了损坏屏幕的几率



巧克力键盘在一体成型式机身下成为最难更换的部件之一。当周遭光线昏暗时，键盘背光会自动亮起



整机散热的出风口，不仔细观察的话，还以为它是屏幕转轴的一部分



右侧仅有吸入式光驱和防盗锁孔，干净整洁



MBP所有的外部接口都集中在左侧，并有明确的标识



机身左侧用以显示电池电量的按键及指示灯



触摸板没有任何按键，若想在Windows下使用右键功能，需要在驱动中进行设置，将触摸板右下角划分为按键区域

前端红外线接收器旁边隐藏着电源及休眠指示灯，细致的做工令人惊叹



豪华DIY平台

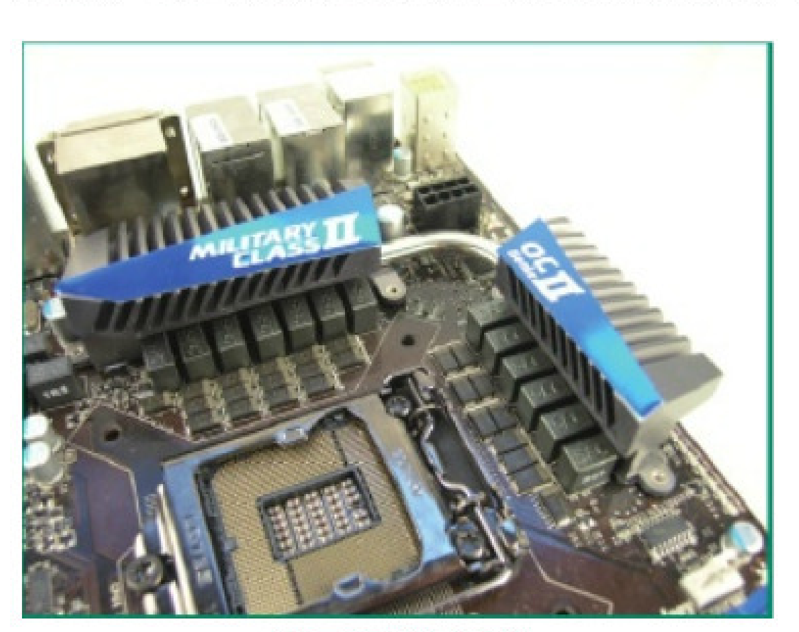
微星Z68A-GD80主板

■晶合实验室 魔之左手

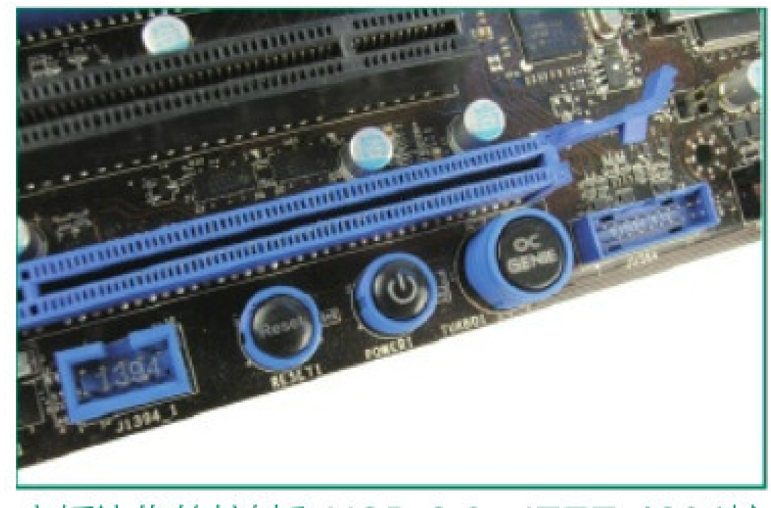
综合能力强大的Intel Z68芯片组推出后，迅速取代P67成为了目前Intel平台最高端的产品，在新的X系列芯片组可能推迟至明年初的情况下，它在相当长的时间内会作为“旗舰级”产品，因此很多主板厂商都推出了配置堪称豪华的Z68主板，例如微星Z68A-GD80。

从板上配置和设计看，微星Z68A-GD80堪称是一款“堆料”的典型产品，它采用棕黑色PCB板，305mm×24.4mm标准ATX板型。板上最显眼的就是处理器供电模块和Z68芯片上的大型散热片，其中供电模块采用高效的SuperPipe热管连接，并注明了“Military Class”，说明这款主板属于微星近期主推的“军规”产品，拥有出色的稳定性和牢固性。

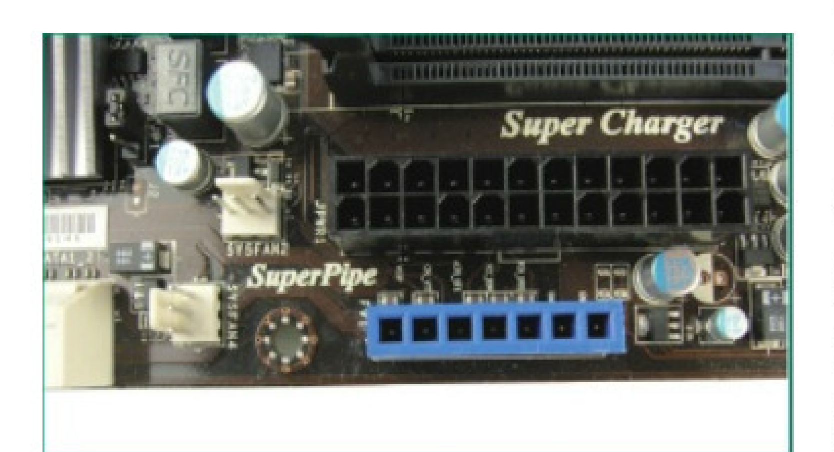
其供电部分采用了12+2相供电设计，搭配大量的钽电容和SFC超级亚铁盐电感，配置微星独家的DrMOS高效转换元件。板上还提供了4根DDR3内存插槽，最高支持DDR3 2133规格内存，最大总容量32GB；3根PCI-E x16插槽，可支持SLI及CrossFire多卡互联；另外还有2根PCI-E x1以及2根PCI插槽。



处理器供电部分



主板边缘的按键和USB 3.0、IEEE 1394扩展针脚



在这里可直接以万用表探针测试电压

作为面向高端DIY的产品，微星Z68A-GD80提供了很多独特的功能，为DIYer设计了电源开关、重启、OC GENE超频按键；CPU供电模块边缘还有反映各相供电情况的LED灯；另外还配置了一排用于测量一些关键点电压的触点。

除Z68提供的功能和接口外，这款主板还搭载了一些额外芯片以提供更全面的功能，增加了一个SATA3接口，多个USB 3.0和IEEE 1394接口及扩展能力，提供了THX标准高品质音效输出能力。其背部接口包括PS2键鼠通用接口、4个USB 2.0接口、2个USB 3.0接口、IEEE 1394接口、eSATA接口，同时提供了DVI和HDMI视频输出接口、光纤音频输出接口、千兆网络接口和8声道音频接口等。其USB接口提供了Super Charger功能，可自动侦测装置所需电量，提供最大1.5A电流输出，满足iPad/iPhone等数码设备的充电需求。

这款产品提供了标准的UEFI图形化BIOS界面，可使用鼠标进行操控，甚至还内置了小游戏。在简单的测试中我们采用酷睿i5-2500K处理器，Kingmax DDR3 1600内存2GB×2，硬盘则是Intel Larson Creek 20GB固态硬盘与希捷7200.12 1TB组成的智能响应技术磁盘组，测试中我们使用核芯显卡。安装Win7 64位旗舰版和微星附带驱动程序。



图形化，可用鼠标操控的UEFI BIOS界面

测试项目	项目（设置）	成绩
开机时间		10秒左右
PCMark Vantage	总分	13801
	内存	6246
	电视与电影	5710
	游戏性能	9382
	音乐	14090
	通讯	15924
	创造能力	16821
	硬盘	16621
街霸4	最高设置 1280×720	41.09fps





这是一个功能全面而强大的Intel新一代智能酷睿处理器平台，能够让高端DIYer更容易地构建自己强大而全能的个性化电脑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 微星（MSI）
上市状态： 已上市
售价： 2999元
附件： 说明书、安装指南、驱动光盘、联线等
推荐用户： 高端DIYer
咨询电话： 无（只提供各地分公司电话）
相似产品： 华硕P8Z68 DELUXE、技嘉GA-Z68X-UD7-B3等

BT十年
一个软件和它所改变的时代

■本刊记者 冰河

互联网从诞生到普及至今，也不过十几年的时间。在这十多年的岁月里，技术的进步一次又一次地改变着大众的生活。平面媒体不再是很多人获取信息的第一来源，电视媒体的娱乐休闲功能也在一点点地弱化下去，互联网逐渐成为了家庭娱乐的核心阵地。无论是青少年还是成年人，每天浏览互联网获取信息和娱乐的时间越来越多。可以说，互联网技术的进步让人类在学习、工作和娱乐的空间上获得了无限的延展，让生活变得越来越丰富，也越来越枯燥。因为只要在网上，你的人生似乎就有无尽的可能，而一旦停电，世界似乎都变成了黑白颜色。这既是互联网带给我们的进步，也是带给我们的束缚。

在互联网所有的技术突破项目中，BT下载技术并不是最耀眼的一个，但至少却是意义最深远的应用突破之一。它的出现，标志着信息分享和流动的方式发生了根本的改变：这款基于分布式计算应用技术思想开发的软件，让信息流动逐步摆脱了中央服务器的限制，让人人都可以成为信


BT 10年了！

息内容的发布者和接受者。但是，无论对于管理者还是使用者来说，这种接近绝对言论自由的信息共享方式是好坏参半：因为这意味着一些不受管理者喜爱的，甚至是有害于社会和谐与稳定、破坏现有商业社会交易规则的信息内容会得到有效扩散，例如盗版影视内容、无法遏制的色情和暴力内容、新纳粹主义思想等等。但正如半杯水在那里，有人看见的是“只剩一半”，有人看到的是“还有一半”。管理者更多地倾向于那种悲观的论调，担忧有害信息流动不受约束造成混乱；使用者则更多地倾向于乐观的态度，认为首先让信息流动起来才是重要的，仅仅以“可能存在隐患”做理由就来加以限制，反而会给信息言论管制以更多的借口。是否存在色情暴力、反人类以及反社会的内容，应该交由用户自己判断，管理者应该将工作的精力集中在对公众思想的启蒙和教育上，而不是简单地以“可能有害”的名义将BT下载软件一锅端地否决。从社会管理学的角度上来说，这种发生于管理者和使用者之间的矛盾并不奇怪，有规则束缚就会产生异议与反抗，正如每个家庭的父母和子女都会处于微妙的对立和共存地位。不过如果是一款软件成为引爆这一矛盾的导火索，那么这款软件的实际意义，可能就不仅仅集中在技术领域了，正如互联网的出现和影响也不会仅仅局限在技术应用的意义上一样。

事实上，管理者和使用者的对抗从BT诞生的开始至今一直没有平息，Napster引发的诉讼和收购、海盗湾遭遇的服务器查禁危机，以及国内对于BT下载网站的大规模封杀事件，都体现出这种对抗在国内外掀起的一次次波澜。从实际情况来看，显然管理者处于下风，BT下载技术的使用者丝毫没有减少，反而变得越来越多，但管理者所担心的危险思潮流动兴起的最坏局面也并没有出现。显然，对于什么是好，什么是坏，公众还是有自己的基本判断标准的。目前的冲突主要集中在BT下载技术破坏商业发布者利益的问题上，就像Napster遭遇的诉讼那样。不过从目前的发展状况来看，无论是管理者、商业运营者还是使用者，都已经意识到这种非黑即白的对抗并不能解决实际问题，如何将BT下载技术良好地融合在商业应用之中，才是解决各方面利益冲突的根本问题。BT下载软件在技术上的优势毋庸置疑，已经有越来越多的商业发布者利用此技术作为自己宣传和行销的渠道。虽然对于好莱坞巨头来说，这种跳过中间环节、直接实现发布者和使用者点对点沟通的方式并不符合他们的商业利益，但是面对技术的大潮他们也无可奈何，只能顺势而变。BT下载技术的春天，现在才刚刚开始。

一、“你知道BT软件么？”

第一次听到BT下载软件的名字是在2002年末，那是在京城著名IT记者网站Donews的一次线下聚会上，某个网站朋友忽然问，“你们最近有没有关注BT软件啊？”记者本人当时并不知道什么是BT软件，还以为是什么搞笑的软件或者内容，于是大言不惭地说了“当然有关注”。可接下来的讨论却让人傻了眼，他们说了什么压根就听不明白，什么是种子？什么是上下行流量？没办法，谁让BT这个名字当时更多的被人理解成“变态”的简称，而我们又那么喜欢做一些BT的事情。就像那个时候广为流传的《大史记》视频一样，内容上的标新立异是当时更受关注的内容。至于技术上的进步……我们不是已经有了网络蚂蚁和网际快车么？还会有什么更好的下载软件出现么？不过，当一个个技术细节被展开讨论，更多的应用可能被提出来，当时在座的众人，无论是第一次听到BT软件这个名字还是对此已经略有所知，都意识到了这款软件所拥有的巨大潜力和突破意义。于是，在一番热烈的讨论之后，大家回家各自去下载一个BT软件细细研究，正式开始了持续十年与BT软件纠缠不断的奋战岁月。


BT下载技术发明人布拉姆·科恩

BT软件的全称是BitTorrent，诞生于2001年7月2日。当天，BitTorrent软件的研发者布拉姆·科恩在雅虎留言板上写道：“我的新款应用BitTorrent已经完成，请点击这里查看。”于是，BT软件正式进入了互联网用户的视野。这是首款面向公众发布的BitTorrent代码，但最初的反响却并不热烈，一位用户在留言板中回复道：“布拉姆，BitTorrent是什么？”

这正是很多用户当时面对BitTorrent的最基本疑问。这东西是干嘛的？为什么要有这么一个奇怪的名字？相对于当时已经成为传统下载方式代表的HTTP和FTP来说，这个新东西又有什么必要出现呢？看来，Geek的脑袋在这种修辞细节方面果然还是不够灵活，如果一开始给出的是诸如自由下载（freedownload）之类的名字，估计很多人就不会有这些疑问了，最初的应用反响也会热烈的多。尽管这软件不是为了商业目的而研发的，但把它搞得通俗一点，不是能更快地传播普及么？

不过，尽管最初的反应不够热烈，BitTorrent终究还是面世了。在接下来的几周到几个月时间里，越来越多的

用户发现了这款工具的潜力，毕竟BitTorrent软件的应用优势是客观存在的。越来越多的网站也意识到了这款软件的好处，音乐共享社区Etree就是最早接受这款工具进行全面测试的站点之一。随后BitTorrent软件就此在全球传播开来，在国外海盗湾（Pirate Bay）是最有名的BT软件应用和内容传播集中地，而在国内……作为影视动漫内容网站则成为最疯狂的拥护者，想必不用我再多说了吧。

相对于既有的HTTP、FTP、PUB下载方式，BitTorrent软件的优势在于不需要服务器端提供完整的下载内容，只需要提供一个种子的地址所在，大大减轻了服务器端的承载压力。传统的下载方式一般都需要首先将文件上传到服务器端，然后再由服务器端利用协议传送到每位用户的机器上，直观的工作原理如右图1所示。显而易见，如果同一时刻下载的用户数量太多，势必影响到所有用户的下载效率，因为服务器端的带宽出口总是有限的，而下载用户的数量很可能是没有上限的，再大的带宽也可能被消耗掉。倘若某些用户使用了多线程下载，那对带宽的影响就更严重了，因此几乎所有的下载服务器都在用户数量和最高下载速度等方面进行了限制。很明显，由于上述的原因，即使下载用户使用的是宽带网，通常也很难达到运营商许诺的最高下载速度，这里面固然有网络线路质量方面的原因，但归根结底，服务器的带宽瓶颈依然是关键。正因如此，BT下载方式的出现才能在如此短的时间内风靡全球，即使它有一个很Geek技术流的名字——它很大程度上缓解了服务器带宽制约下载速度的瓶颈，以及服务器端被干掉导致所有下载都无法进行的风险。具体而言，BT服务器是通过一种类似传销的方式来实现文件共享的，它的工作原理如右图2所示。举个例子来说，例如BT服务器将一个文件分成了N个部分，有甲、乙、丙、丁4位用户同时下载，那么BT并不会完全从服务器下载这个文件的所有部分，而是根据实际情况有选择地从其他用户的机器中下载已完成的部分。例如甲已经下载了第1部分，乙已经下载了第2部分，那么丙就会从甲的机器中下载第1部分，从乙的机器中下载第2部分，当然甲、乙、丁3位用户也在同时从丙的机器中下载相应的部分，这就大大减轻了BT服务器的负荷，也同时加快了丙的下载速度。也就是说每台参加下载的PC既从其他用户的计算机上下载文件，同时自身也向其他用户提供下载，因此参与下载的用户数量越多，下载效率也就越高。有一句话可以作为BT最形象的解释，那就是“我为人人，人人为我”。服务器端在这里的意义在于给所有用户提供一个种子的地址，在整个信息流节点中的中枢意义被大大降低了。

正是因为BitTorrent所具有的种种优势，尽管遭遇多次打压，但在10年之后，这款软件以及它所引领的生活方式已经成为数百万人互联网生活不可或缺的一部分，每天都有大量的数据内容通过各种版本的BitTorrent软件和协议传输，而且这个数字如今仍在不断增加。音乐、影视、文本、软件……静静流动的数据下面，人类的知识和智慧在不断地延伸和扩展。

10年间，BitTorrent技术的创立者布拉姆曾经多次听到这样一个问题，即他最初如何萌发了开创BitTorrent概念的灵感。现在看来，提出这样的问题似乎有些愚蠢，但在二十一世纪之初，BitTorrent的概念并不十分清晰：这项技术的思路是建立在“分布式应用计算”的技术基础上，而当时该技术更多的运用于高科技和国防领域，比如天文运行计算、聚变核反应模拟运算等等。因为天文、国防等计算应用项目需要巨大的运算量，对芯片能力的要求也很高，往往是超巨型计算机也难以承受，所以分布式应用计算思路才会应运而生。但如何将这项技术思路转移到公众日用领域，在当时确实并没有更多的成型项目，毕竟民用计算很少涉及到太大规模的数据运算量，进行思路转换还是需要一些天才和灵感的。对此，布拉姆表示：“根本上看，当时我只是想弄清楚互联网用户如何利用未被使用的上传带宽，使得大体积文件的传输更加快速。”他解释说，“这项技术取得了成功，就像我预期的那样运行，而且很多人开始使用。然而，随着文件体积的爆炸式扩大，BitTorrent可应用的范围不断扩大，这项协议也变得日益重

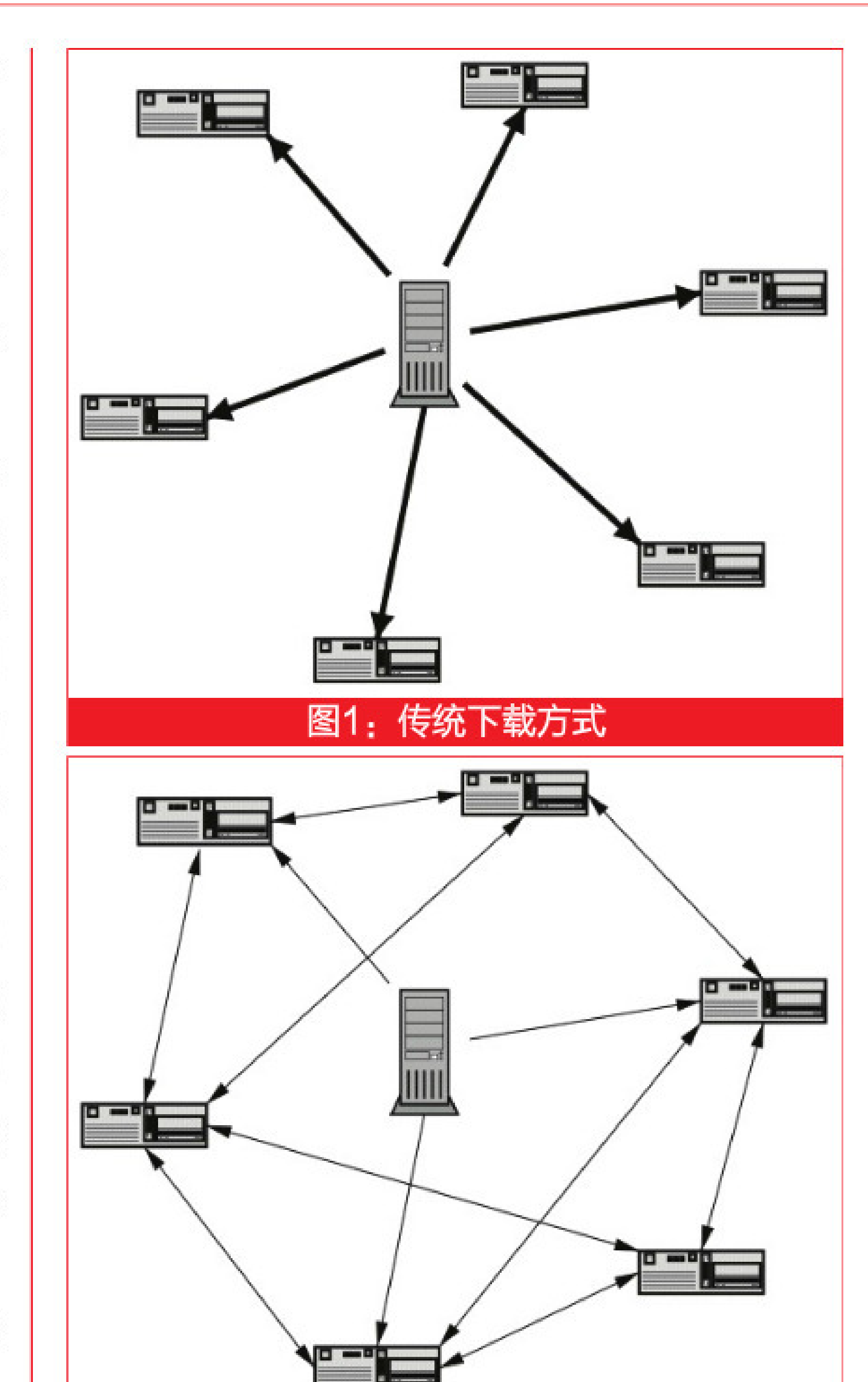

图1：传统下载方式

图2：BT下载方式



BT的LOGO

要。”的确，从“分布式运算”到“分布式传输”只是一点点间隔，但产生的推动完全可以用一日千里来形容。如今BitTorrent的调查显示，包括美国在内的很多地区里，BitTorrent占据了整个互联网上传流量的一半以上，并且还在继续增长。更多的商业应用也在试图与BitTorrent技术相结合，发挥更大的传播效用。不过，正如布拉姆所强调的那样，BitTorrent仍有很多未开发的潜力。Twitter和Facebook最近发现，BitTorrent就像一根救命稻草，BitTorrent帮助这些科技界巨头通过他们的服务器，以其它方式所不具备的更快的速度、更高的效率发送文件。显然，机遇并不止于此。



对于如今的网络用户来说，BT早已成为互联网生活不可或缺的一环

除了最初的成功之外，最早版本的BitTorrent代码在过去10年里还经过了数次改进。布拉姆表示：“有两项更改产生了重大影响。2001年我们进行大规模测试时，BitTorrent并没有用户界面，所有操作必须手动进行，这很糟糕。2011年，BitTorrent推出用户界面，这简化了用户的使用。第二项改进就是去年完成的uTP。突然之间，BitTorrent成为良好的互联网公民，可以在网络过于拥堵时自动优化协议流量。现在，我们已经不再导致网络拥堵。”不过，取得重大进步的还不仅仅是代码方面，2004年，布拉姆·科恩参与成立了BitTorrent公司，将自己日益流行的文件共享协议发展成为一项业务。通过在2006年收购BitTorrent客户端uTorrent，这家公司的发展越来越好，但回顾过去，布拉姆表示，如果有重新开始的机会，他将采取一些不同的措施。布拉姆说：“如果我可以从头再来，我将要求公司从第一天开始便更加专注于核心技术。我们有很多优秀的人才，他们能够产生美妙的创意，但有时候却导致分心。现在，我非常专注于实时信息流。”

二、BT的精神在哪里？

其实，从实际应用上来说，BT（BitTorrent）软件并不是第一款运用分布式应用计算思想的软件，它只是在这条路上探索得更远而已。如果从技术发展的角度来说，第一个应用分布式计算技术并形成较大影响的软件，应该是音乐下载软件Napster。早在1998年，美国波士顿东北大学的一年级新生、18岁的肖恩·范宁（Shawn Fanning）为了能够解决他的室友提出的一个问题——如何在网上找到音乐而编写的一个简单的程序，这个程序能够搜索音乐文件并提供检索链接，把所有的音乐文件地址存放在一个集中的服务器中，这样使用者就能够方便地过滤上百的地址而找到自己需要的MP3文件。而到了1999年，令他们没有想到的是，这个叫做Napster的软件成为了人们争相转告的“杀手程序”——它令无数散布在互联网上的音乐爱好者美梦成真，无数人在一夜之内开始使用Napster。在最高峰时Napster网络有8000万的注册用户，这是一个让其他所有网络服务商望尘莫及的数字，大概可以作为P2P软件成功进入大众生活的一个标志。但是。Napster很快就遭遇了P2P软件所需要共同面对的门槛——版权纠纷。1999年12月，美国唱片行业协会对Napster提出法律诉讼，指责其违反版权法，称任意下载音乐的行为是对作者版权的严重侵犯，而提供音乐文件共享的Napster是罪魁祸首。随后，唱片业的巨头时代华纳、贝斯塔曼和索尼等也纷纷参与对Napster的指控。年轻的肖恩·范宁显然没有经验应对这样的局面，于是让贤于艾林·理查森来主持公司大局。2001年3月5日，旧金山地方法庭的法官玛里琳·霍尔·帕特尔宣判，Napster要立即从其系统中取消所有未获得版权的音乐链接。Napster为了执行裁决，一度停止服务。这期



还有多少人记得Napster呢？

间，Napster和贝斯塔曼达成了某种程度的谅解，在技术上进行合作。同时，Napster继续在法庭上抗辩。但不得不说的是，经过几年的版权诉讼之后，Napster元气大伤，错过了最好的发展时机，电驴、BT层出不穷的登场分散了版权诉讼指向Napster的火力，也瓜分了它的用户。2002年5月14日，Napster关门。然而，尽管Napster消逝了，但其影响却非常深远，首先，它让公众见识到了互联网音乐服务所拥有的巨大商业潜力，原本零散潜伏于互联网各个角落的用户，集合起来竟然能够形成如此惊人的规模，谁看到了都不会不动心。这其中嗅觉最敏锐，动作最快的是苹果的掌门人史蒂夫·乔布斯。一开始，小小的iPod播放器谁也瞧不上，但乔布斯用播放器和iTunes音乐下载服务社区相结合，爆发出了惊人的商业力量，让乔布斯的苹果帝国彻底走向复兴。其次，Napster开辟的内容共享和分布式传播思潮，对于后来电驴、BT以及磁链软件的发展指点不小。结合越来越发达的互联网搜索技术，如今的P2P下载软件已经可以做到完全脱离服务器端独立运行，更高效，也更加隐蔽。

不过尽管如此，版权问题始终是个绕不过去的门槛，BitTorrent协议下载不是第一个触及互联网版权保护的软件，却是被讨论得最多的，因为它的使用者和影响力都是最大的。目前，争议的焦点在于，利用BT免费发布版权内容肯定损害版权所有者的合法权益，但传播非收费性内容的好处有目共睹，诸如非盈利性的科技文献共享、自由软件传播发行等内容利用BT下载技术都可以达到成本更低廉传播也更有效的目的。因此，是否应该立法全面禁止BT，并且对从事BT下载的人作出惩罚至今没有定论。到目前为止，中国大陆和西欧国家等区域对BT下载技术和软件仍没有任何法律上的约束，更多的是针对下载内容和涉嫌传播侵权内容的网站和个人进行管制，这方面的典型例子就是名噪一时的海盗湾被查封事件。海盗湾（Pirate Bay）原本位于瑞典，是一家专门储存、分类及搜寻BT种子的网站，并自称“世界最大的BT种子服务器（BitTorrent tracker）”。提供的BT种子除了有自由版权的内容外，也有不少被著作人声称拥有版权的音频、视频、电脑应用软件与电子游戏。因此2006年5月31日，瑞典警方突袭了“海盗湾”，并强制关闭了该网站，但在不到3天的时间里，“海盗湾”又重新开张。更让人啼笑皆非的是，媒体对此事件的关注让“海盗湾”因祸得福，不但盗版内容增加，流量也暴增了一倍。2007年12月，瑞典警方的调查终告结束，仅法律文件就长达400多页。瑞典检察官随后宣布，有4人因提供了4款软件、9部电影及22首音乐的下载，被以“协助侵犯版权罪”遭到起诉。2009年4月17日，瑞典斯德哥尔摩的法院以侵犯版权罪判处海盗湾4名创始人各一年的监禁，并处以约3000万瑞典克朗的罚金。值得一提的是，海盗湾毫无疑问侵犯了现有的版权保护法规，但它所引发的“版权保护的是金钱还是智慧？知识应该为资本服务还是为社会服务”的争议至今依旧没有平息。在瑞典，海盗湾的支持者甚至成立了一个政党“海盗党”以表示对海盗湾的支持，并成功地在欧洲议会获得了一个席位，显示了BT下载用户的思想倾向和力量，对于欧美的版权保护思想形成了不小的冲击。

海盗湾所遭遇的争议是空前的，不过由于在中国并不能直接访问该网站，因此在普通用户中引起的反响并不大。中国用户更在乎的是自己所经常使用的那些站点能否平安躲过一劫，在现代的商业社会中，BT下载软件这种黑白难辨的技术是没有世外桃源


Napster的兴起和消亡是P2P软件遭遇的第一次挫折



耶，这就是那个一直无法被“消灭”的海盗湾了



海盗湾的第一台服务器，目前被收藏在斯德哥尔摩的博物馆中，它的象征性意义不言而喻

的。2009年12月，包括BTchina、YYets影视帝国等多家知名BT下载服务网站被强制关停，引发了用户的担忧。这次源于广电总局的整顿并不是BT下载服务在中国遭遇的第一次整顿，但却是力度最大的。很多网站纷纷宣布关停或者转型，一时间“BT软件会不会也被禁用”的流言广为流传。不过，与国外所遭遇的风暴一样，实际整顿仍旧集中在网站资源上，而不是针对技术和软件。至今，BT下载技术仍旧在中国互联网行业被广泛运用，很多人紧张的神经总算是稍稍松弛了一些。

BT下载技术为何屡次遭到争议，又每每都能逃过劫难呢？根源就在于这项技术对于信息管制手段的突破。它绕过了对于发布内容的集中管理，让每个人都有了传播自己思想的可能性。虽然并不能保证每个人的思想都是进步的、有趣的、有利于社会发展的，但从根源上来说，传播的行为并没有罪过，传播的内容才是关键。以往的信息管制手段是从传播技术角度出发，在效率上可以做到最大化，但面对绕过集中发布门槛的分布式下载技术，传统的限制手段失灵，只能采用成本更高昂的内容管理技术，而不是针对传播技术手段采取一刀切的查封。虽然一刀切可能更高效，但本质上来说与互联网自由共享的精神相违背，也与人类渴求知识传播和延续的精神相违背。从这个角度来说，现今世界各国所采取的管制手段，还是更多尊重了BT下载技术的发展动力根源，适应着社会发展进步的要求。所以BT下载的技术可能会被取代，但其精神却是被社会各阶层认可、接受并发扬的。从这个角度来说，无论海盗湾的未来如何，尽管BTchina已经成为了历史，但BT的精神是不会消逝的。


海盗湾创始者

海盗湾的Logo

尾声：BT有一个怎样的未来？

BT下载技术的未来会怎样？技术发展十年之际，不止一个人这样向BitTorrent技术的发明人布拉姆·科恩提问。对此布拉姆表示，信息流扩散和管理领域将是BitTorrent在未来几年发挥重大作用的新领域，BitTorrent可以为内容发行商节约大量的发布成本，允许所有人将内容实时发布给广大受众。“例如，BitTorrent或许可以在页面内容播放体验方面发挥重要作用。信息流也是其中一个方面，除了实时信息流之外，我还在开发新的协议。此外，在宽带最终实现免费之前，BitTorrent可以为大体积文件传输增加价值。人们不仅要传输大体积文件，还要制作和共享文件，例如手机视频、高清图片。有谁愿意制作了高质量内容，然后为了传输给他人而损害它呢？”

的确，如今BitTorrent的应用比以往更加广泛。比如我们所面对的各种巨大软件补丁下载和分销服务，如今都已经用BT下载技术提供服务。例如，《魔兽世界》资料片那容量高达数G的补丁包，没有BT下载服务，单纯普通下载恐怕哪个网站都承受不了。因此，尽管在过去几年出现了大量的信息流网站和直接下载门户网站，BitTorrent仍然在稳定地扩大着自己的用户规模。十年间，BitTorrent伴随了整整一代人的成长，他们无法想象没有BitTorrent的互联网世界。而后来人同样也无法想象。

因此，在BitTorrent十年之际，作为这项技术的使用者，我们要祝贺这项创造性的发明在过去的岁月中给互联网带来如此繁多应用的同时，也要认真思考它所带来的影响，它的内在精神是什么？它留给下一个十年的又是什么？BT下载之后，我们还会走向何方？

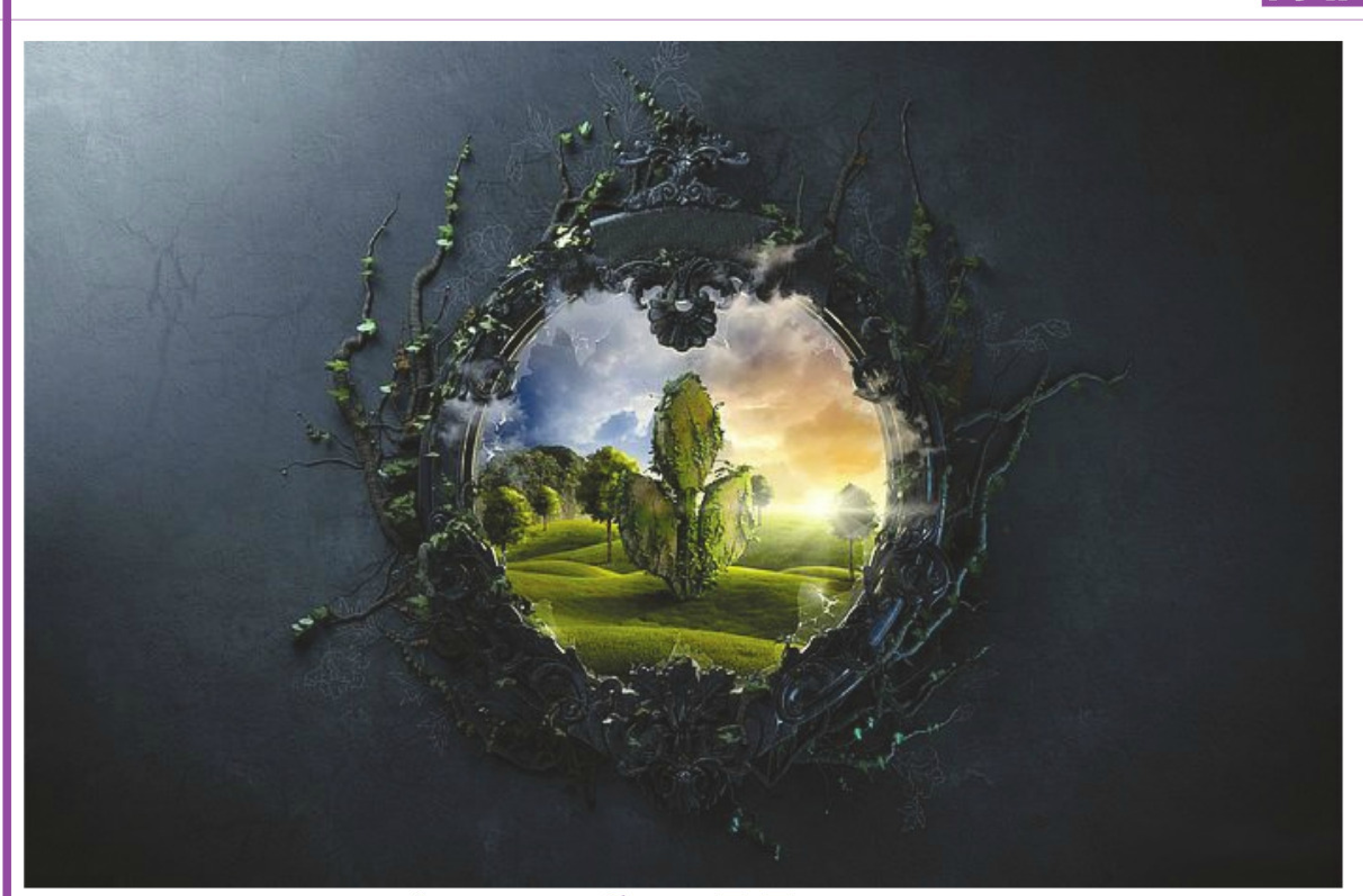
我们热切期待着下一个十年。



版权意识与共享精神，一对永恒的矛盾构成体



共享引发了无尽的怀疑



让字幕飞
——互联网“弹幕”视频全方位解析

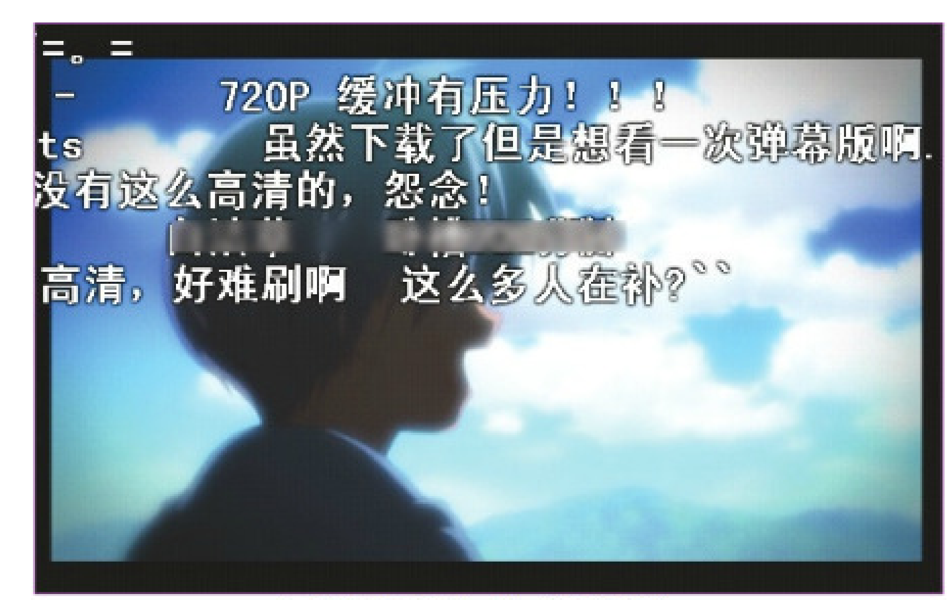
■四川 土八哥

当我们点开链接观看网络视频时，大量评论留言并非陈列在跟帖位置上，而是直接从网络视频播放器所显示的画面中飘过，看上去就像是飞行射击游戏里的弹幕。并且，当视频播放到精彩之处时，各种留言组成的“弹幕”甚至还能占满整个屏幕……显然，相比于传统的留言板评论格式，这种交互模式更容易引起观者的共鸣。而对于网络视频玩家或播客网站本身来说，这样的站点也会比诸如优酷、土豆、Youtube等传统形式的流媒体网站更具吸引力。甚至还有观众预言，就像博客（Blog）颠覆了被动浏览网页的方式一样，网络“弹幕”视频将颠覆传统用户被动观看的模式，使观众成为主动参与者，并由此带来Web应用的一场新变革。

“弹幕”视频的潮流是怎么形成的？目前主流的“弹幕”视频站点有哪些？对于普通的网络视频玩家来说，当前流行的“弹幕”视频网站又有哪些值得留意的技巧？尽管在小圈子的范围内赢得了极高的人气，但是，这种以“张扬个性”为主要原则的视频网站究竟只是一时的泡沫潮流，还是确实可以为网络视频产业带来新变革的全新模式呢？

一、追根——从字幕到“弹幕”

从实际效果来看，“弹幕”的最大特色就是可以在观看网络视频的同时进行实时评论，同时，这些留言可以在视频的播放画面中通过不同的格式即时地展现在所有观众的面前。可想而知，这种可以让所有观看者在第一时间内看到自己发言的互动模式一经推出，立刻就受到了追求新奇概念的学生一族、时尚青年与动漫爱好者欢迎。不过，虽然“弹幕”视频网站在国内已经形成了一定的气候，但是如果说起这项新生概念的起源，我们依旧可以找到不少探讨的话题：从表现形式来看，提起“弹幕”，大多数人的第一反应依旧是传统的字幕。众所周知，字幕泛指在视频节目中出现的对话译文或其它解说文字，以及影片的片名、演



网络视频上的“弹幕”

职员表、唱词与旁白说明词等等，其作用无非是将视频画面以外的陈述内容以文字的格式显示出来，方便听力较弱以及不理解外语的观众理解节目的内容。

对于如今网上流行的外文影视剧集作品来说，字幕已经成为了不可或缺的内容之一。而从某种角度来看，“弹幕”网络视频可以看作是这种概念自然演化的结果。最早让“弹幕”声名鹊起的是来自日本的niconico视频分享网站，与当时的其它视频上传播放站点有所区别的是，用户可在视频画面中直接发表评论，并通过各种操作技巧来确定字幕出现的时间位置、文字的大小与字体颜色等等。这些滚动的“弹幕”，让观众能超越时差的影响获得类似“实况直播”的共鸣感，以及在其它视频网站无从体验的“大家一起看”群体归属感。

在字幕和“弹幕”的发展过程中，国内众多的字幕组功不可没，在积累了充分的视频压制处理经验之后，一些追求新意的字幕组在后期直接演进为弹幕站点的建设者和资源提供者，让自己的翻译作品进一步获得更多爱好者的认可，推动了“弹幕”这种交流形式在国内进一步的普及。

二、溯源——那些基于Flash的“弹幕”播放器

网络视频之所以在今天如此兴盛，Flash技术堪称居功至伟，作为由macromedia公司（后被Adobe公司收购）推出的交互式矢量图和Web动画标准，基于Flash技术制作的影片拥有所需存储空间较小的显著特点，同时网页设计者也可以利用Flash技术创作功能强大、尺寸大小定义自由的导航播放界面。正因如此，众多前卫视频网站的架设者才会开发出实现“弹幕”效果的关键Web软件——“弹幕”播放器。目前，较为常见的播放器种类如下：

1.Acfun Player

Acfun Player是由国内知名的动画分享网站Acfun在2008年3月模仿日本视频分享站niconico推出的“弹幕”播放器。其技术基于JW Player（JW Player是出现在2005年的一款交互式开源播放器，可在网页中插入Flash视频、音频以及图片等媒体格式，当时依然名不见经传的YouTube采用的第一款播放器就是JW Player），为观赏者提供了在影片上留言的功能，这些留言会以字幕的形式漂浮出现在影片上。支持宽屏模式，在宽屏模式下，右侧的“弹幕”列表会隐藏。

2.MuKio Player

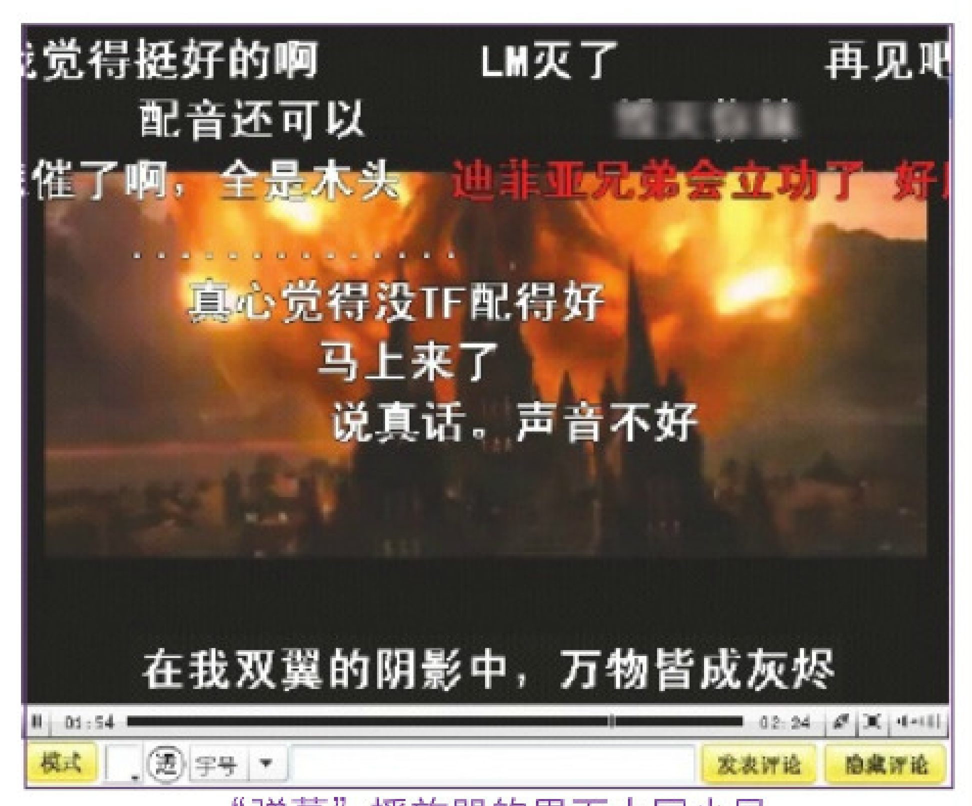
Mukio Player AB（Acfun/Bilibili）播放器是基于Adobe AIR（Adobe Integrated Runtime，是一项针对网络与桌面应用的结合而开发出来的技术，可以不必经由浏览器就对网络上的云端程序进行控制，允许利用现有的Flash、Flex、HTML、JavaScript与Ajax等开发技能，建立和配置跨平台的桌面应用）技术和JW Player的一款“弹幕”播放器，其主要特点是小巧、高效并且功能更强大（可以视作Acfun播放器的增强版），适用于不同的操作系统，采用命令行接口方便其它程序调用，应用的范围更广（既可以用作桌面播放器，也可以用作个人博客或论坛的播放器），是当前国内“弹幕”网站爱好者最熟悉的播放器之一。

3.GreenOlive Player

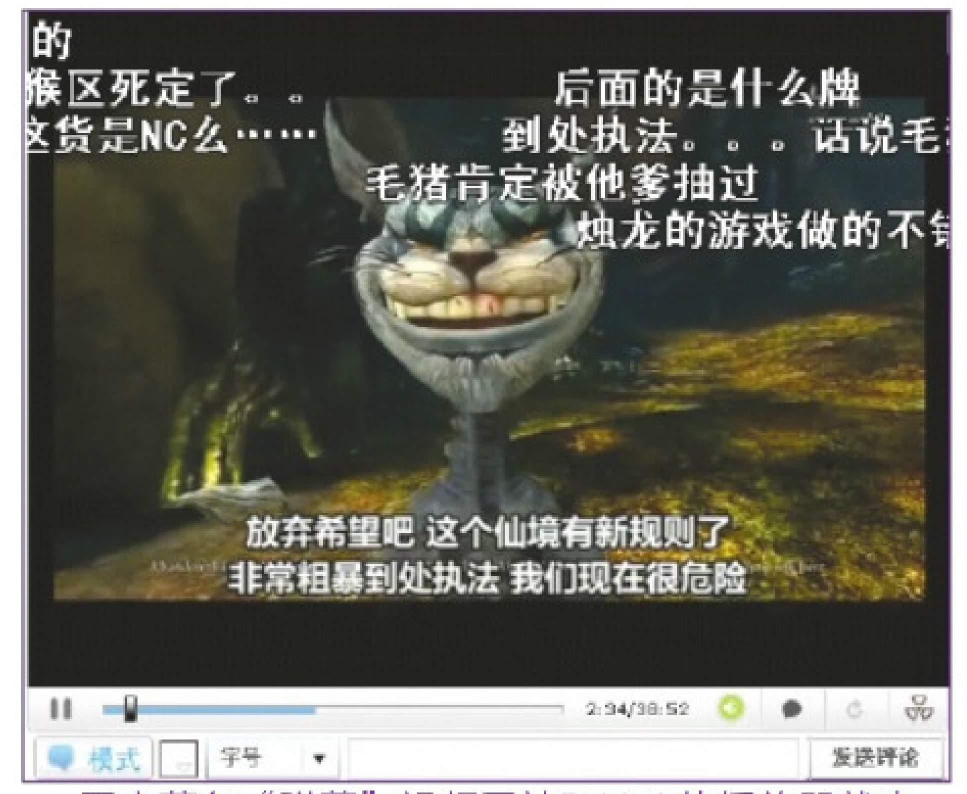
GreenOlive Player是一款Flex“弹幕”播放器，通过对Mukio Player和Acfun Player改良而成，同时兼具Acfun Player优良的“弹幕”排序算法与Mukio Player高效低耗和“弹幕”类型多样的优点，能够与相关API配合实现特殊字幕和“弹幕”方面的功能。

4.PAD player

PAD（Project! Another Displayer）是一款支持多段缓冲流的免费开源Flash“弹幕”播放器，包含基于GAE（google app engine的服务器端，谷歌云计算的一部分，是一项互联网应用服务引擎，开发人员可以使用GAE的API开发互联网应用项目，至于带宽、主机和接口等等全都不用担心，交给Google来解决即可——目前免费用户拥有500MB存储空间、每月500万次的PV上限，应付一般的应用项目绰绰有余）和基于Adobe Flex的swf富客户端播放器。其Flex播放器可以很方便地播放基于新浪视频等站点的播放列表视频集合，并且辅以弹幕处理功能。因此，PAD player可以视作一个对“弹幕”视频网站建设者提供免费支持的平台。



“弹幕”播放器的界面大同小异



国内著名“弹幕”视频网站Bilibili的播放器就由PAD player修改而来，只是根据实际需要增加了一些更实用的功能

他山之石

他山之石可以攻错，“弹幕”视频领域亦是如此。从根源上来说，来自日本的niconico（http://www.nicovideo.jp）是最早让“弹幕”视频声名鹊起的网站。作为模仿Youtube的视频站点，这家网站独辟蹊径地将“弹幕”评论作为主力卖点，从而一炮打红。niconico用户可以上传、观看和共享视频影片，独特的“弹幕”评论方式让参与者能够体会到更丰富的临场感。但是，由于未能在视频领域进一步增加吸引用户的关注热点，其目前的影响力逐渐显露出了退热的迹象。同时，作为一家主要面向日本市场的网站，在缺少对邻国的法律、主权、人文与历史起码尊重的情况下，被其他国家屏蔽也是在所难免的结果。除此之外，在日系“弹幕”视频的发展过程中，值得关注的网站还有zoome（http://www.zoome.jp），作为日本新兴的高清视频分享网站，该站不仅兼具Youtube与niconico的特色，同时还将高清视频作为了自身最重要的卖点之一——用户不需要注册就能搜索观看视频，而且画面的清晰度可以达到HD高清标准。注册用户则可上传以H.264格式压缩的高品质影片，建立视频的素材库，让其他有兴趣的朋友都可以加入进来展开更丰富的DIY。到目前为止，这两家视频网站仍是国内一些新兴同类站点的模仿对象，其对“弹幕”视频的开拓性作用不能忽视，同时相关的经验和教训也值得国内相关领域的网站借鉴，从而做得更大更强。


“弹幕”视频的开拓者niconico



日本新一代“弹幕”网站的代表zoome

1.AcFun

主页：http://www.acfun.tv

AcFun是在国内上线最早的一家ACG（ACG为英文Animation、Comic、Game的缩写，是动画、漫画、游戏的总称，泛指电玩）主题“弹幕”视频分享网站。AcFun原意为Anime Comic Fun（精彩动漫），创建于2007年6月，最初为动画连载网站，后转职为营利性的“弹幕”视频主题个人网站，多被用户简称为“A站”。AcFun号称是国内目前人气最高的弹幕式视频网站，设有动画、音乐、游戏、娱乐、短影、番剧和文章等分类，网站的“弹幕”播放器效果不错，能够清晰地还原原始视频的分辨率，对于码率较高的视频来说，在全屏状态下也可以保证合适的观看效果。

新手推荐度：★★★★



天下漫友是一家

2.Bilibili

主页：http://www.bilibili.tv

Bilibili是由一名曾经的AcFun会员（代号：⑨bishi）建立的娱乐向“弹幕”视频站点，其前身为视频分享网站Mikufans，是国内第二家模仿niconico上线的网站。由于bilibili（中文写法是“哔哩哔哩”）的读音与当代著名日式动画《科学的超电磁炮》女主角御坂美琴的绰号“biribiri”类似，所以网站又被很多人称为“炮姐”，除此之外也有“B站”这个简称（与AcFun的“A站”相对应）。Bilibili采用会员制，少部分视频只有会员才可以观看，不过游客与会员都可以发送“弹幕”表达自己的见解。网站目前设有动画版、音乐版、游戏版、娱乐版、专辑合集与新番区等版块，其“弹幕”播放器的播放效果也不错，可以真实还原视频的原始清晰度。

新手推荐度：★★★★★

B站知名度也挺高

3.吐槽CC

主页：http://www.tucao.cc

tucao是一家在今年2月上线的新生ACG“弹幕”视频网站，和国内曾经出现过的tucao.com站点并无渊源。网站的域名与空间都存放于国外，所以国内的访问速度不太理想，一些视频经常发生无法载入的现象，很多主推视频也没有翻译字幕，因此人气也略显低迷。

新手推荐度：★★★


tucao.cc，需要你的爱

4.播视网MADfan

主页：http://mad.boosj.com

与声名远扬的AcFun和Bilibili不同，MADfan是一家由“正规部队”推出的“弹幕”视频网站。从域名上我们不难看出，MADfan的根源正是在国内拥有不错知名度的视频分享网站播视网（www.boosj.com），而播视网动漫MADfan则是融合了MAD/AMV相关素材分享、作品欣赏与学习交流的MAD主题网站，主营支持弹幕功能的高清MAD/AMV作品共享、娱乐与互动内容。MADfan的站点在制作上比一般个人网站要精美，并且作为独立站点的最大好处就在于，用户不必重复“搬运工（转载视频）”的繁琐步骤，可以直接上传视频内容进行分享。MADfan支持码率在700Kbps以下、大小在1GB以内（FLV/F4V/MP4格式均可）的视频投稿，并且号称“不二压（视频码率）无（自动添加）水印”，对于提倡原创、重视首创的玩家来说较有吸引力。并且，在国内多数宽带速率仍处于2至4Mbps左右的状况下，其设定的码率能保证上传视频播放兼具清晰度和流畅度。MADfan除了支持niconico的标准样式之外，也支持zoome样式的“弹幕”。由于宣传不够，该站在人气上仍略显不足，不过相信随着该站不断加强推广力度，日后成为国内当代“弹幕”视频网站的翘楚并非难事。

新手推荐度：★★★★


看高清“弹幕”动画，就上MADfan

5.avfun001

主页：http://www.avfun001.org

avfun001也是一家提供视频外链与“弹幕”留言的视频分享交流网站，但从实际形式上来看，avfun001更接近于一套高性能的A站和B站的“弹幕”开源式备份以及检索系统。这家站点的目标是“建设成为一个开源的、高性能的、多功能的、多管理的、审核透明的、up主（视频上传者）拥有充分自主权的、免疫‘刷子’并以AMV资源为主的视频弹幕欣赏站”，目前支持播放外链高清视频。而且为了保护avfun001不被“刷子（无聊或恶意刷屏者）”侵袭，普通用户有5分钟内只能发送50个弹幕的上限，一旦超过该限制就会自动禁言。

新手推荐度：★★★


“山寨”也会成瘾

6.二次元大陆

主页：http://www.2dland.cn

二次元大陆（二次元原义是指二维的平面空间，在此泛指包括动画、漫画、游戏等一系列平面的视觉产物，与之相对应的三次元则是指现实世界及现实影像）是一家纯粹的动漫电玩视频分享“弹幕”网站，是基于SNS平台，包含了BBS、在线弹幕视频等板块的综合站点。注册后每位用户都会有自己的“领地”，该站不提供任何视频上传服务，所有网站内容均是来自新浪视频、腾讯播客、土豆和优酷等视频分享站点所提供的公开引用资源。二次元大陆的“弹幕”视频区不接受与二次元无关的投稿内容。不过值得肯定的是，网站的播放器效果不错，如果是单纯的ACG爱好者的话应该会习惯这家站点的主题规则。

新手推荐度：★★★★

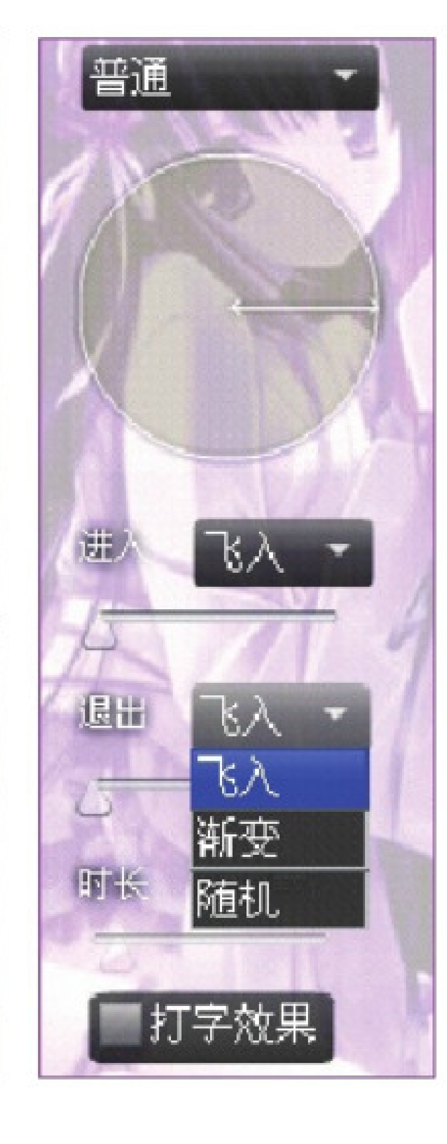

纯粹的“弹幕”动漫视频网站

三、人人有功练——玩转“弹幕”从此下手

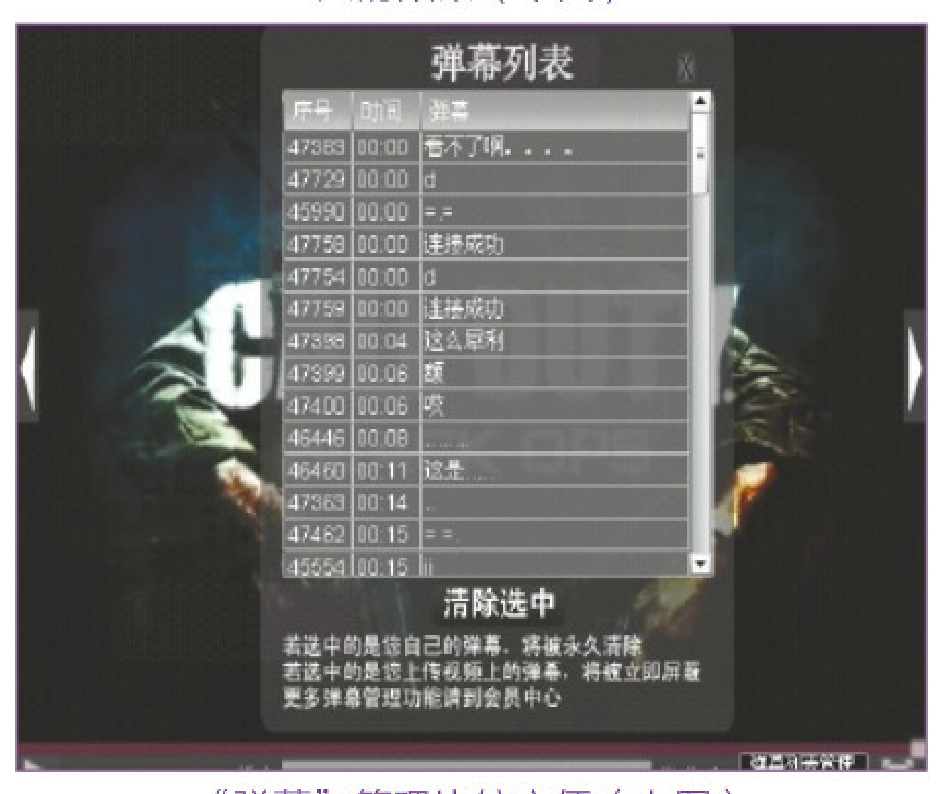
虽然国内多数“弹幕”站点基本上都属于个人网站或论坛，在制作理念和功能完善度、独家卖点等方面都做得不算完美，但随着一些专业视频站点对这个主题关注度的日渐提升，发展壮大的曙光已经逐渐开始闪现。对于普通的视频网站玩家来说，面对这项新生事物，怎么样才能玩转“弹幕”视频呢？在本节中，笔者就主要以播视网MADfan、AcFun、二次元大陆和Bilibili等主要网站为例，简单介绍一下使用的要领。







MADfan“弹幕”播放器主界面（左上图）
“样式”中的可选项（左下图）
尽管看上去可以自定义的项目并不多，但事实上，掌握技巧后完全可以制作出“神弹幕”这种惊为天人的效果（中图）



“弹幕”管理比较方便（上图）

1.“弹幕”的发送

打开“弹幕”视频网站或论坛后，最好可以先来注册一下ID，这样可以享受更全面的功能服务。以播视网MADfan为例，随便打开一个视频，鼠标指向MADfan播放器正在播放的视频，在下方的输入框中输入想要提交的评论，然后点击前面的“样式”按钮，选择“弹幕”的样式，可以看到其中包含“（自由）滚动、顶部（滚动）、底部（滚动）”3种基本样式。而在“高级”设置中，则可进一步设置更丰富的“弹幕”模式，如“云”“气泡”和“打字效果”等等。另外，在“进入”和“退出”效果方面，则可按需选择“飞入”“渐变”“随机”3种效果。

在字号方面，一般会有有“大、中、小”3种字号可选，并且可以按需选择字体颜色——一般视频站点对每条“弹幕”的字符限制是中文100至120个字左右，过长的会被自动截掉部分内容。此外，为了保证视频的流畅度避免播放的全程被飞动的字符所覆盖，一般在不同视频的时段会设定不同的“弹幕”加载量，如0至5分钟500条，5至10分钟1000条，10至30分钟4000条，45分钟6000条等等。如果有心思打造精美的“弹幕”效果的话，这些规则需要格外留意一下。

除了单纯的提交“弹幕”之外，点击“发送”后面的“L”标示，则会弹出“字幕管理列表”，在这里面你可以删除自己发表的内容并管理你发布的视频字幕或“弹幕”，而点击“A”标示则可以按需显示/隐藏“弹幕”。除了可以通过分类查找需要观看的视频外，还可通过页面右上方的“搜索”功能按需检索想要寻找的资源——倘若结果不够满意的话，可以换个关键字重新试试，如果还不行可使用日文标题或尝试一下分类的智能搜索。







尽管选项标示不尽相同，但AcFun及Bilibili等网站的播放器实际使用效果大同小异

2.视频的上传

在播视网MADfan上传视频比较简单，点击页面右上方的“上传视频”按钮，在弹出的“会员中心”中即可按需上传各种视频内容：点击“添加资源”，“浏览”选中本地磁盘中的FLV、F4V、MP4（最高码率小于700kbps）的视频文件，确定后点击“上传”。然后填上相应的资源描述文字，选择合适的“频道”，根据视频类型按需确定“新番连载”“二次元动画”或者“三次元娱乐”分类。系统会自动对上传视频进行截图，可单击“刷新”选择所需截图。最后“点击发布”即可。



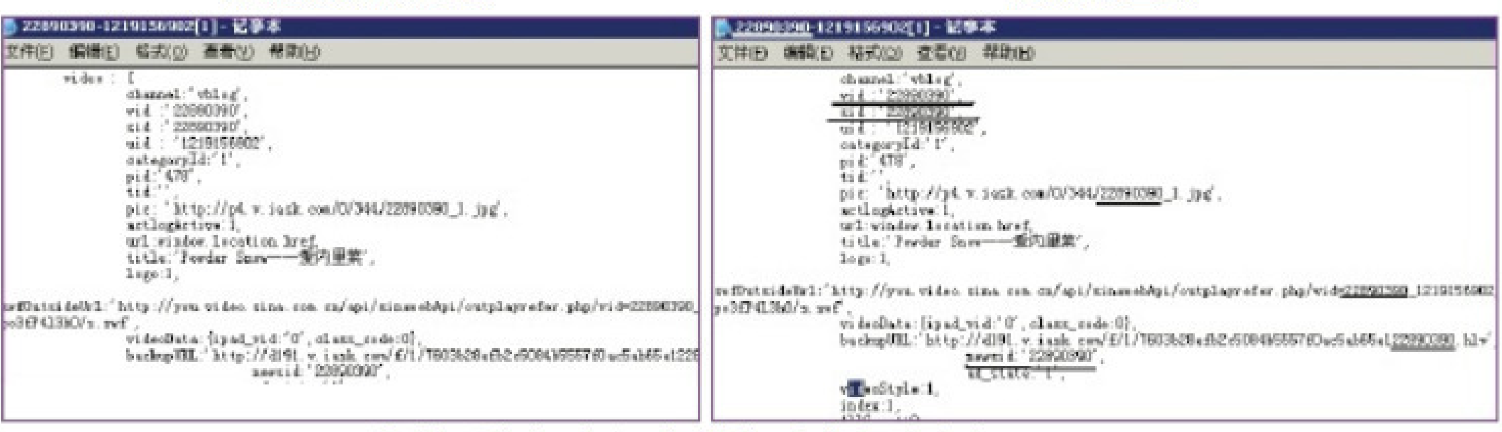
一目了然的上传步骤

从目前的状况来看，大多数“弹幕”视频网站都不提供视频上传服务，站点的所有内容均来自其它视频分享网站所提供的公开引用资源。要发布外链的资源，步骤相对要复杂一些。以二次元大陆为例，首先点击“发帖”，然后在“发表帖子”界面中点击功能区右上角的“弹幕视频”图标，在弹出的输入框第一行中粘贴转载视频的来源网站名称，如“sina”或者“youku”，在第二行输入框中输入该视频的ID，最后“提交”即可实现视频的链接播放。



外链视频的方法　　视频id查找

转载非商业用途的公开视频，操作的关键显然就是视频ID的获取。新浪视频的视频ID“隐藏”在其链接里，如http://video.sina.com.cn/v/b/xxxxxxx-xxxxxxxxxx.html链接最后的“xxxxxxx-xxxxxxxxxx”就是该视频的ID。通过右键点击该页面选择“查看源文件”，在“编辑→查找”里寻找“id”字样，也可以达到相同的目的。优酷的视频ID也是类似的，留意视频页面网址中http://v.youku.com/v_show/id_XXXXXXXXXXXXX.html“id”字样后面的“XXXXXXXXXXXXX”即为视频的ID，其他知名视频交流站点的ID查看方式是相差无几。除此之外，很多视频站点击诸如“分享到XX”功能，也会显示出视频的ID信息。



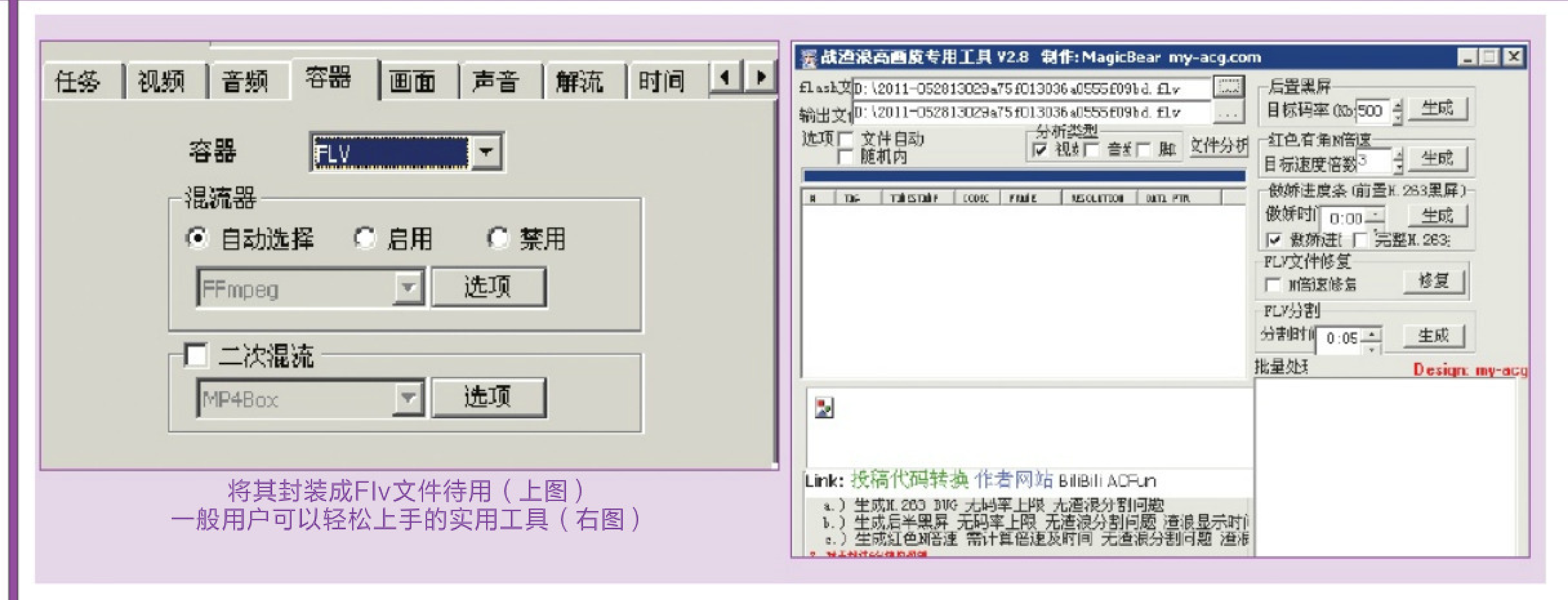
数数看在视频源中能找到多少个视频id

如何制作体积较小、码率较高的视频?



大多数提供视频上传服务的网站都会对用户投稿的视频文件码率进行限制，但是，对于追求较高画质的朋友来说，通过一些简单的技巧来绕过这些上限的方法依旧是存在的。首先，我们可以适当降低音频的码率来为视频部分留下更充裕的容量。以最高支持700kbps码率、播放器标准分辨率为640×480（4：3）和640×368（16：9）的MADfan为例，我们可以通过MediaCoder提供的“概要”选项来查看需要压缩的文件码率信息，将音频码率压缩至50kbps以内，这样我们就至少拥有了650kbps的视频码率空间，然后在“画面”项目中选择合适的分辨率，压缩并封装成Flv文件即可。

对于审核机制只重视平均码率这个参数的视频网站（例如新浪）来说，我们还可以使用“高清后黑压制”这种技术的来实现更高码率（如高达2000kbps以上）的视频播放，诸如“新浪专用压制工具（战渣浪专用高画质工具）”就是不错的选择之一。这款软件可以在高码率的视频文件后部再添加一段黑屏来达到降低平均码率的目的，具体使用很简单：载入需要压制的Flv后缀高清视频文件后，在“后置黑屏”和“目标码率”中将填写该网站可以支持的码率，点击“生成”，便可快速地生成一个有后置黑屏的无码率无分段限制的高清视频，上传后即可突破网站码率原有的上传限制，最终实现高码率视频的高清在线播放。



将其封装成Flv文件待用（上图）
一般用户可以轻松上手的实用工具（右图）

3.视频的分享与下载

依旧是以MADfan为例，除了可以点击“分享”，将视频转载到“新浪微博”“QQ空间”等场合之外，用户还可以点击MADfan页面播放器下方的“下载”，在“下载视频仅供个人观看，不传播和用作商业用途，是否继续”下方点击“我保证并继续”选项，就能直接下载视频。除此之外，点击“弹幕”按钮即可按需下载不同格式的“弹幕”，诸如AcFun格式、PAD通用格式、BiLiBiLi格式以及MADfan格式等，可以适应不同桌面“弹幕”播放器的播放需求。

当然，对于隐藏了下载链接的视频站来说，要想在本地无缓冲地流畅观看视频，也可通过Flv视频下载网站或软件来实现，例如http://www.flvxz.com/，只需复制视频所在页面的地址，粘贴入到该页面的输入框中并点击“获取地址”就能得到下载链接。

此外，互联网上还有专用的视频“弹幕”下载转换器可供用户选择，这些工具提供了批量下载“弹幕”视频网站的资源内容、将“弹幕”转换为可以在本地播放器中使用且效果相同的字幕文件、修复无法播放的特殊压制视频、合并连接分段的视频等功能，较彻底地解决了“弹幕”视频下载繁琐、很难在本地播放器中还原“弹幕”效果的缺陷。

最后，如果在下载了“弹幕”之后，却发现其中混杂着相当多的无聊评论内容，也可以使用诸如“AcFun弹幕过滤器”一类的工具按需删除字幕。



分享才是最重要的　　轻松获取“弹幕”资源　　这款工具的兼容性不错，对后缀名.xml的弹幕文件基本都能兼容

四、“弹幕”之殇——不好打的“擦边球”

从发展与推广的过程来看，“弹幕”的神奇魅力无疑吸引了很多动漫爱好者的眼球；但从整体的局势来看，“弹幕”视频在国内互联网视频领域的关注度却显得有些偏低，甚至连“尖尖角”都未曾展现出来。那么，是什么原因使得“弹幕”视频网站在国内陷入了困兽之局呢？

1.第一道坎——盗链

作为个人经营性质的联机视频分享网站，出于成本方面的考虑，大多数“弹幕”网站与论坛都不会允许用户直接将视频文件上传至本网站的空间中，到目前为止，国内主流的“弹幕”视频网站采取的都是将传统的大牌视频交流站点视作资源存储中心，通过“转载”功能将想要交流的视频文件引入自家网站进行播放的模式。而这种模式说得好听一点可以称之为“分享”，说得直白一些的话就是“盗链”——服务提供商自己不提供服务的内容，通过技术手段绕过其它获取利益的最终用户界面（例如广告），将所有权并非归属于自家网站服务器的视频内容直接在自己的播放器或网站上进行播放，获取最终用户的浏览量和点击率。受益者不提供资源或提供很少的资源，而真正的服务提供商却得不到任何的收益。

在这个商业化的社会中，互联网的分享并不是无极限或者无限制的，即便是niconico这样的著名“弹幕”网站在

发展初期也遭遇过分享之殇。当niconico逐渐显现出赢利的能力之后，其视频资源分享的主体网站Youtube阻截了流向niconico的连接，迫使其暂时关闭了站点和服务。考虑到今后的生存问题，niconico在重新上线后，也不得不被动截断自己与Youtube的连接，并开设了独立的视频存储站点SMILEVIDEO。

面对视频盗链问题，国内各大视频网站的态度立场同样是鲜明的。对于以盈利为目的的站点——特别是纯属盈利性的视频盗链网站会进行坚决的围剿与封堵，使得一些身为“开拓者”的“弹幕”视频分享网站在这种整治浪潮中纷纷败下阵来。

对于那些只为个人爱好或者单纯的欣赏交流建立起来、不以盈利为目标的个人站点而言，各大视频网站依旧是保持着鼓励态度的。而对于那些能够大幅度提高视频资源点击量的站外引用途径例如博客分享、个人空间分享以及个人论坛分享来说，各大视频网站无疑会将其视为重点服务项目进行经营。当然，这项服务支持的前提就是这类个人站点或空间不会通过技术手段屏蔽掉原网站的广告或者强行添加自己的广告，最起码也不会屏蔽掉原视频网站为扩大影响力而打上的水印。

在相互利用的过程中，矛盾也会随之产生。就算是纯属出于个人兴趣开设的“弹幕”视频站点，做大做强吸引更多的观众，最好还能有所赢利或者至少能做到收支平衡，依旧是很多建站者的最终目标。在站点影响力不够大的时候，付费会员模式显然难以推行，广告便成为了很多此类站点看重的项目；在网站规模较小的时侯，这种微薄的盈利对原始视频提供者的影响力还不会太大，但当这类站点的规模、影响力与赢利能力达到一定水准时，必然会引起原始视频提供者更多的关注，利润的分成问题最终引发的矛盾恐怕是无可避免的。

或许，这也就是国内一些个人性质的“弹幕”视频站点严格控制注册会员数量，甘心做小站的真正原因。

2.第二道坎——版权

有关互联网视频版权的问题，本刊在以前的不同栏目不同专题中已探讨过多次，同样地，谈到“弹幕”视频网站的发展前景也不可避免地要面对这个问题。商业化的分享自然会侵犯作品的版权，而网友无序上传的作品也同样存在这样的隐忧。这让以个人站点为主的“弹幕”网站或论坛一直活跃在“擦边球”的边缘，虽然依旧可以在小圈子里获取部分死忠用户的青睐，但如果不解决版权问题，这种很有前途的视频交流网站最终只能以个人化娱乐站点的面目面世，规模一旦扩大，随即而来的往往就会是灭顶之灾。

无论是在国内还是国外，个人化还是商业化，大大小小的“弹幕”主题视频站点都在尝试做出改善，但迫于运营规模和盈利局势，目前的前景并不光明。频繁地拒绝、删除拥有商业版权的视频作品，显然会让一家基于爱好而建立的网站陷入进退维谷的境地，而建立独立化的“弹幕”视频网站所需的庞大服务器存储空间成本更是让人无解。在这方面，niconico走过的路值得后来者借鉴：早在2007年，niconico和日本音乐著作权协会达成协议，支付其收益的两成给后者作为作品版权使用费，从此摸索出了一些“弹幕”视频网站运营的新思路。但是一旦有了这个先例，很快就会有相关的作品版权联盟、协会找



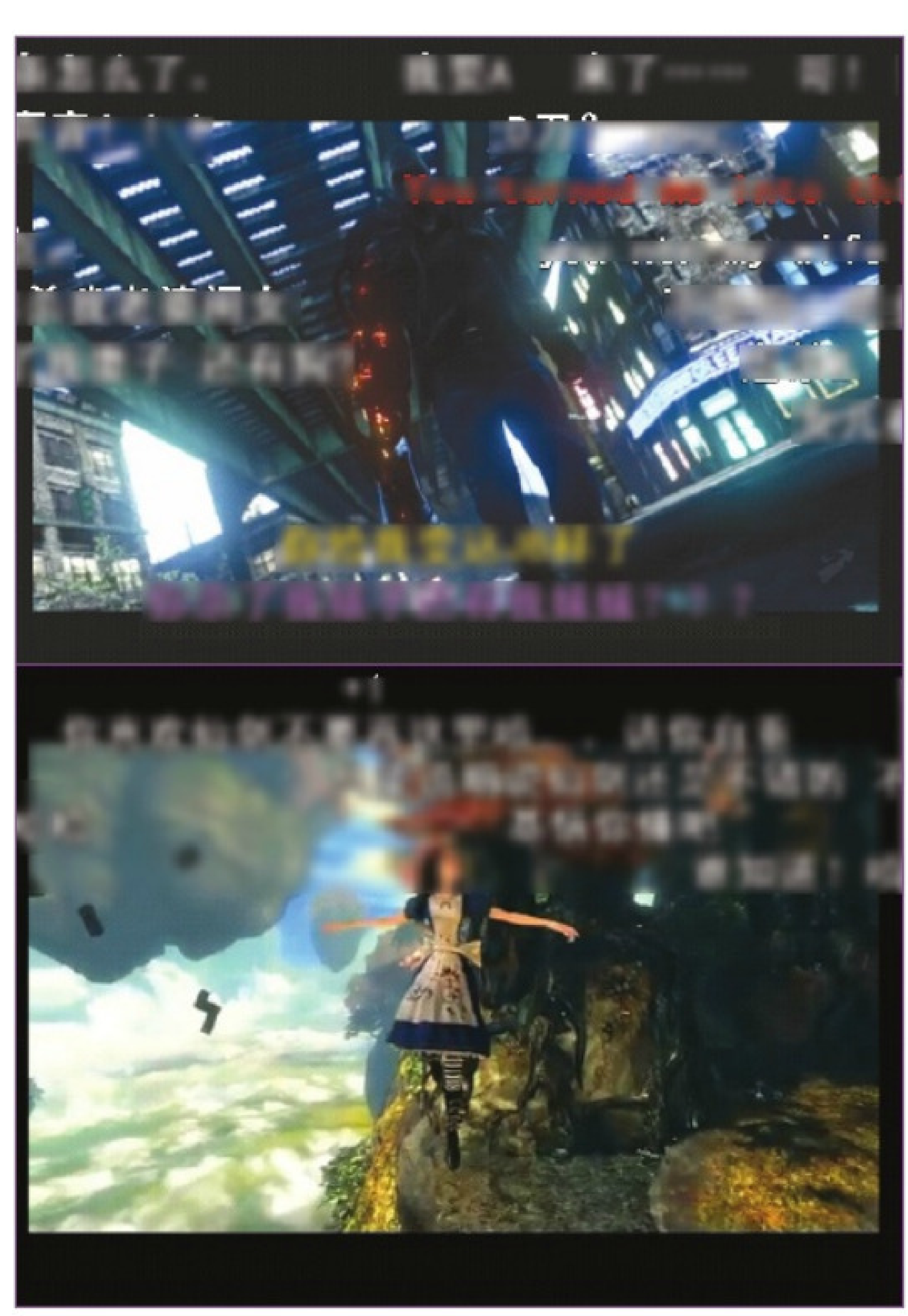
幻世界联盟旗下网站

即日起，幻世界联盟网站正式无限期暂停运作，目前没有具体恢复时间表，在这期间给大家带来的不便我深表歉意。感谢大家一年多来对幻世界和我的关注。

曾经沧桑难为水



“弹幕”模式在不断向前发展，但仅此而已还是远远不够的



对无聊评论弹幕的管理是难点

上门来，要求加强监管或者提供其它的收益分成，出现了不支持正版事业将面临倒闭、支持正版事业会面临僧多粥少的状况这一步履维艰的两难境地，使得维护版权之路变得更加漫长。

3.第三道坎——评论管理

“弹幕”的内容本质就是来自于不同网友的各种评论，而对于大多数交流性质的网站来说，评论的管理控制一直以来都是建站者最为头疼的管理难点之一。一些有害的弹幕信息如果未能有效屏蔽或者及时删除，很快将影响网站运营的稳定性，给网站带来很多不必要的麻烦。这方面的典型示例如：

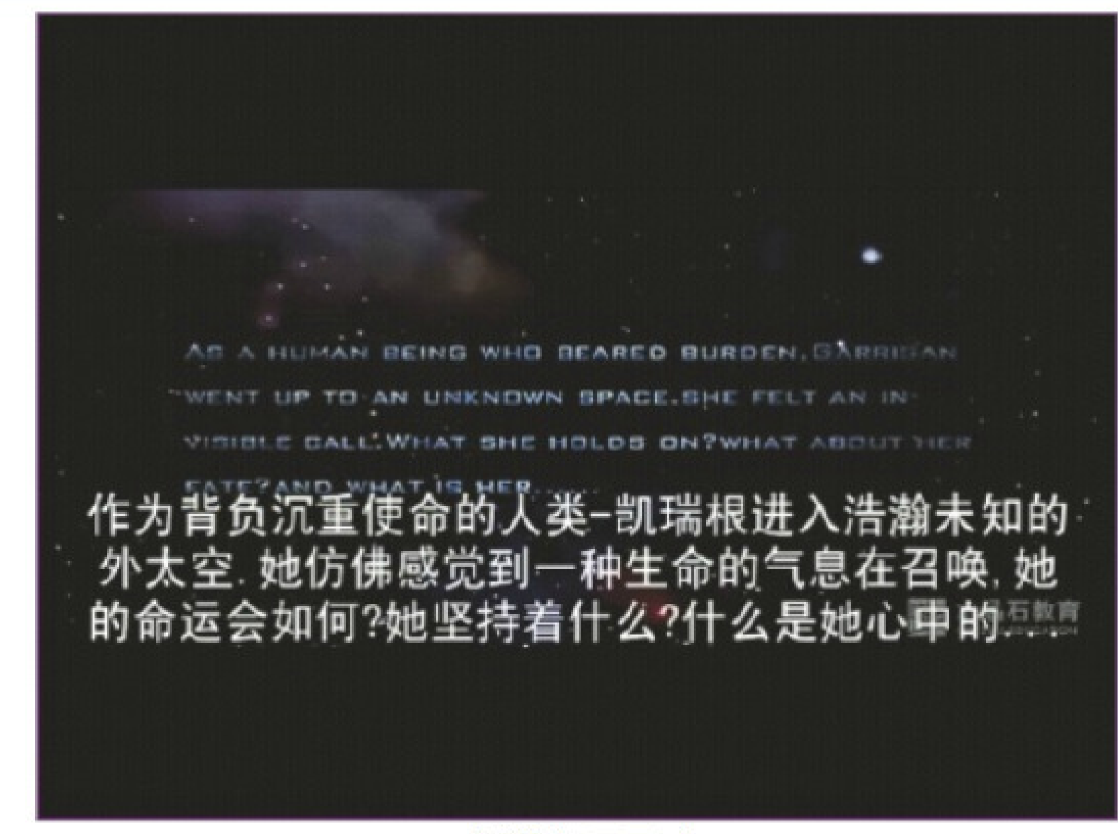
不良信息——利用自由评论的途径出口成“脏”，甚至直接散布一些不良信息。对于传统的留言板来说影响力也许可有可无，但对于“人人都在看”的“弹幕”视频网站来说，这些糟糕的内容造成的影响无疑会更加恶劣。

攻击他人——利用评论对他人进行攻击。例如niconico在运营中就曾经出现过大量恶意用户利用标签、留言等方式，对他人诽谤或中伤的事件。情形严重的话营虽然运商可以施以删除手段，但总体来说收效依然不甚理想。

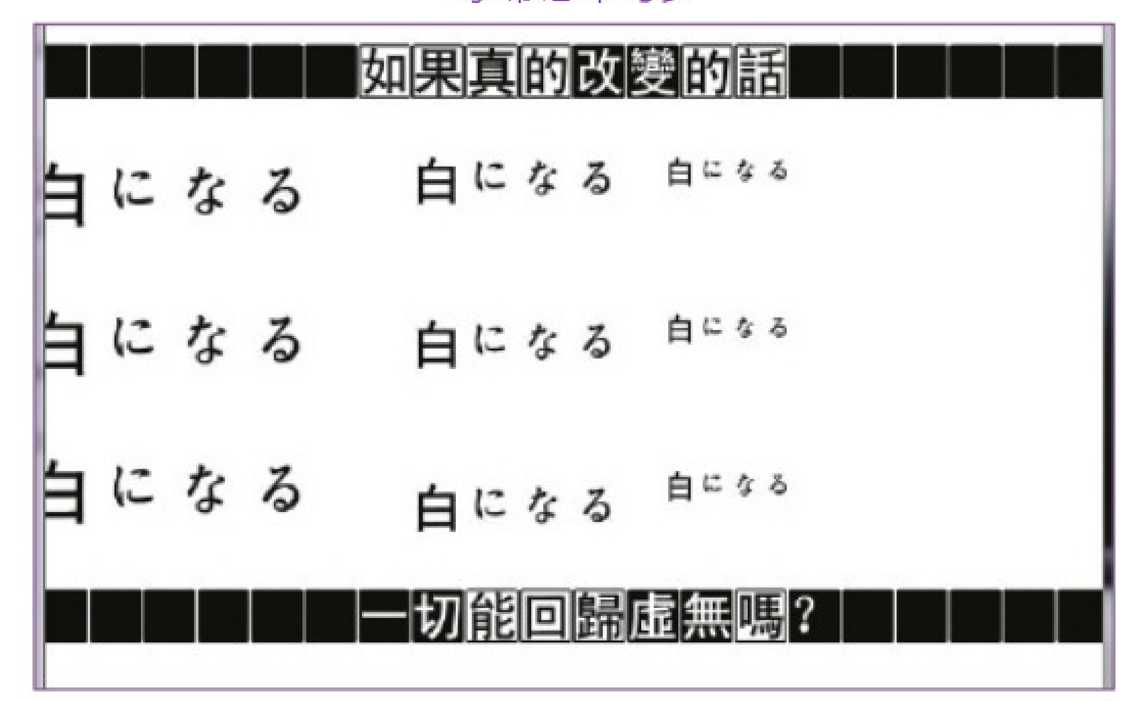
政治偏见或种族主义言论——一些网络职业水军或受雇佣的职业枪手团体，会通过“弹幕”这种“广而告之”的形式张贴一些政治、种族为主题的敏感言论，让此类站点监管者们防不胜防，最终吃亏的十有八九会是网站的经营者本身，真正的作孽者往往逍遥法外。

对原作品的侮辱言论——对于片面追求关注度的视频观看者来说，通过“弹幕”这种形式发表刻意为之的挑衅言论无疑是吸引眼球的有效方式，即便是骂名也罢，最终收到别人的关注依旧是不争的事实。然而，这种行为固然可以满足个人的虚荣心，但是对于作为公共交流内容的视频本身来说，沦为乌合之众叫嚣混战现场的页面显然不会给大众用户提供任何收益，这也是任何“弹幕”视频网站建站者最不愿意看到的状况。

如果对“弹幕”评论的管理过严，显然会让这种模式的吸引力失色不少；但如果管理不够严谨，又会引发很多纠纷甚至让网站直接宣告关门。这种两难的局面无疑让很多“弹幕”视频网站的管理者如坐针毡，由此也不难理解虽然这种模式可以在短时间内积累大量的人气，但一些知名传统视频网站依旧对其保持着谨慎接受的态度。



字幕必不可少



虽然乍看之下在表现形式与手段技巧方面似乎并无出彩之处，但事实上，只要合理搭配安排已有的功能选项，“弹幕”这种看似平淡无奇的留言途径一样可以发挥出惊人的效果——这就是“神弹幕”的诞生



“弹幕”的成型离不开大众的参与和互动，正因如此，随心所欲地发表“弹幕”内容除了喧宾夺主不会生成任何结果

后记

虽然目前国内网民的数量已经达到了4.5亿之多，但真正了解“弹幕”这种视频交流形式的用户依旧屈指可数。如今，在国内依旧缺乏与国外知名“弹幕”主题站点类似的强站。资源版权的归属、利益的获取与分配都是影响“弹幕”视频网站这种前卫形式走向大众的难题。再加上这种新颖的模式较之于传统的互联网传媒途径来说，对于视频作品主旨的曲解与篡改更是难以控制，使得网络作品的署名权与修改权更容易遭到侵犯，使得其发展前景更显迷茫，难以在实质上引发Web应用的新变革。

当然，国内流行的前沿视频网站在引入“弹幕”这种模式时，如果能在技术与控制等方面做得更加完善，减少一些可能引发法律问题的弊端，那么让这种互动性极强的交流模式健康发展，进一步成为大众认可的途径依旧是有可能的。总而言之，路就在我们自己的脚下，至于如何正确地迈出下一步，依旧是我们必须直面的现实问题。P



■ 浙江 Fall Ark

盛夏之中，不知各位有没有去游个泳、玩玩水什么的呢？在此提醒大家可不要因为贪图空调间的清凉而忘了另一种清凉哦——没错，就是指水的清凉啦！比如说今天这劈头第一条消息就和水有着莫大的关系——

——Fall Ark

约翰方舟

http://thescuttlefish.com/2011/06/johans-ark-and-21st-century-ark-building/

20年前，荷兰人约翰·惠博斯（Johan Huibers）梦到自己的祖国遭遇了万年不遇的大洪水，或许是这个噩梦太过真实，总之此人惊醒之后毫不犹豫地作出了这么一个怎么看怎么不靠谱的决定：建造一艘现代化的“诺亚方舟”，用天启的力量与噩梦的威胁进行对抗。

以现今的技术水准来看，造船本身并不是什么困难的任务，但要按照《圣经》里面上帝要求诺亚建造的神船规格来制造就比较麻烦了——早在2004年，惠博斯就造出了一艘50%比例的诺亚方舟复制品，但他依然不满意。为了造出一艘100%符合原著标准的方舟，此人把这条尺码减半的小船开到了荷兰的运河里，以7美元一张票的价格当起了游轮。随后，到2008年，他终于攒够了百万美元的票子，于是开始倾尽全力正式建造起这艘100%尺寸的复制品方舟。

最终，惠博斯的成果就是这艘长达140米、总重接近3000吨的庞然大物。虽然船体按照圣经中上帝的指示由纯木材质制成，但为了保证强度——据说从来没有超过105米长的纯木大船可以保持水密结构——龙骨还是采用了钢材。



据说，这艘约翰方舟能够容纳1500名乘客，还可以放上几只活鸡和动物模型。惠博斯本人表示他正在与伦敦方面商量，打算明年把这条方舟开到奥运会上去……嗯，在2012这个微妙的年份，梦见洪水滔天的男人孤独地建造了一艘方舟，这个故事可真是令人浮想联翩呐……

乌龟上路，航班叫停

http://cityroom.blogs.nytimes.com/2011/06/29/turtles-force-runway-closure-at-kennedy-airport/

在如今这个时代，飞机晚点似乎已经成为了家常便饭，不过美国肯尼迪机场的这一次延误原因可就有点离奇了：阻碍起飞的不是发出滴答滴答声响的行李箱，而是乌龟，大群大群的乌龟。



这一次，100多只北美钻纹龟不约而同成群结队地爬上了机场的跑道，发现情况不对的机场工作人员赶紧请来专业人士把它们装箱搬走。一番折腾之后，不少航班只好延迟了半小时左右的起飞时间。

据野生动物专家解释，其实这种情况每隔几年就会发生——2009年的时候，在同一条跑道上就出现过78只钻纹龟招摇过市导致临时中断航班的状况。究其原因，这都是因为肯尼迪机场建在水边，正好挡在了产卵季节的乌龟从沙滩迁徙的路上。而专家们最后的解决方法也仅仅是把它们运送到机场的另一边而已，“让它们可以安全地继续往西前进”，丝毫没有一劳永逸解决人龟矛盾的意思。

在美国联邦航空局的记录中我们可以看到，过去20年中曾发生过18次飞机撞上乌龟群的事故，而因为有乌龟耽误航班的事件就更多了……看来，年复一年地为乌龟开路清道，也是这家机场工作的一部分内容呐。

你抄袭？对不起，你没有获得冠军的资格

http://kotaku.com/5816950/world-champion-chess-program-banned-for-cheating

http://www.extremetech.com/extreme/88610-rybka-the-worlds-best-chess-engine-outlawed-and-disqualified

创始于1974的世界电脑国际象棋大赛是项历史颇为悠久的电子竞技赛事，从2002年开始，这项比赛的赛制改为了一年一届，而在刚刚结束的近4年赛事中，冠军都被一套名叫Rybka的程序摘走，可谓是当之无愧的下棋程序之王。然而好景不长，最近，赛事的主办方国际电脑游戏协会（ICGA，International Computer Games Association）宣布，Rybka因违规而被撤销参赛资格、作者Vasik Rajlich终生禁止再次参赛，之前获得的4次冠军统统取消，最后奖金也必须统统上交，一丁点都不能保留。

Rybka的违规原因并不复杂，那就是抄袭——Rajlich在设计程序时，“借鉴”了其它国际象棋程序的代码。颇为讽刺的是，这位作者“借鉴”的目标居然是一套开源程序——在2005年大赛中获得亚军的“Fruit”。Rybka违规的真正原因并不是单纯的抄袭，而是在于此程序的作者抄完之后屡次向协会声明自己的作品“纯属原创”，这才招致了协会的封杀。

“可以引用，但必须注明出处，否则即为抄袭”是学术界的规则，能为开源软件代码被“无注名转载”的侵权违规行为主持正义，ICGA的行为无疑是值得我们赞许的，也值得让在生活中经常经历版权侵害事件与学术造假行为的我们展开思考。

贴张薄膜，裸眼也能看3D

http://gizmodo.com/5816759/can-a-simple-film-overlay-magically-transform-a-2d-screen-into-a-3d-one

随着3D技术的进一步发展，越来越多的电视、游戏和视频网站（例如Youtube）都出现了左右分屏形式的3D画面，当然，如此一来的后果就是假如我们没有专门的3D眼镜，那么不仅看不到3D画面，反而会像喝醉酒一样看见两道被压窄的重影。眼镜这种外设，归根结底还是不太方便，那么，这种双屏的3D格式岂不是变成了影响正常观看的累赘么？

日本的Pic3D公司推出的3D显示膜就在一定程度上解决了这个问题，这种看似平淡无奇的发明能把双屏3D形式的图片或视频以“裸眼3D”的方式展现出来。至于原理则并不深奥：这些薄薄的塑料片运用了柱状透镜（Lenticular Lens）技术，随着视线角度的不同，显示的内容也会有差别，通过相应的程序播放双屏3D文件，观众就能以裸眼看到3D效果了。

一般来说，柱状透镜的3D成像技术被公认为效果很好，而且不会影响画面亮度。但由于制造工艺与现存液晶显示设备不兼容，因此发展相当缓慢。Pic3D这次推出的产品可谓是找到了新出路，不管是智能手机还是电脑，直接贴在液晶显示设备的表面上就可以，适用范围十分广泛，真是不得不佩服这家公司的思路啊。

这些薄膜预计将在8月上市，按规格尺寸的不同，售价将定为25美元至180美元不等。





掌中月亮——月光LED灯

http://inhabitat.com/nosigners-stunning-led-lamp-places-the-light-of-the-moon-in-your-hands/
http://nosigner.com/blog/category/product

图中这轮散发出均匀荧光的袖珍月亮出自日本NOSIGNER设计小组之手。这家小组如此描述他们的灵感来源：在今年的3月11日遭遇特大地震之后，日本人民纷纷将出现在3月19日的“超级月亮”视为心灵的归宿和祈祷的对象，宁静的月光抚慰着人们的内心，这一轮18年来视觉面积最大的明月给人们带来了希望。

正是出于这种心情，NOSIGNER小组设计出了这个完全还原月球表面景观的LED灯球。而这盏小灯外壳表面的地形细节，正是通过日本发射的环月卫星“辉夜姬”测绘的数据制成的。

在黑暗的屋子中，淡蓝色的球体散发出幽雅的微光，的确能让人产生房间中有个小月亮的错觉呢。



4人独轮车

http://www.core77.com/blog/transportation/quad-unicycle_builds_quads_unity_4h_by_gavin_turk_ben_wilson_19752.asp

多人公骑的观光自行车不算稀奇之物，淘宝上一搜都能找到一大堆，但是……你见过多人共骑的独轮车吗？

艺术家Gavin Turk和设计师Ben Wilson携手打造的这件古怪的发明就是如此奇妙——允许4个人共骑的脚踏车却不是“前后成一纵列”的直线结构，方方正正的外观又免除了独轮车重心不稳的问题……总之就是个彻头彻尾的四不像。

两位设计者将该车命名为“4H”，因为车子的俯瞰图就是一个大大的字母“H”。目前，该车正在伦敦东部的“自行车轮”展上展出……如果有哪位朋友有机会去给参观这场展览的话，记得要围观拍照喔。P








CBIR（基于内容的图像检索与研究）已经是“应用在线”栏目最为常见的话题之一。之所以要三番五次地重复提及这项技术，根本原因就在于一直以来都找不到采用这项技术并且真正进入实用化阶段的专业搜索网站。不过，就在不久前，一家老牌搜索引擎所推出的服务终于让我们看到了曙光，至于这项服务的效果究竟如何，看过本期的“在线应用”就会知道结果。

■北京 Enigma

1.基于内容的图像检索？交给谷歌没问题！——再次升级的Google图片搜索

http://www.google.com.hk/

就在不久前，Google不紧不慢地升级了自己的图片检索服务项目——从现在起，Google的用户在查找图片时除传统的“提交关键字”方法之外，上传示例图片进行搜索也已经成为了现实。没错，欢呼吧，读者朋友们，这家大名鼎鼎的搜索引擎服务商终于开始向CBIR下手了。

那么，对于持续关注“应用在线”栏目的朋友们来说，这次Google提供的新服务与之前介绍过的Tineye（www.tineye.com/）和百度识图（shitu.baidu.com/）相比，究竟会有什么样的优势呢？首先，如果你尝试过百度识图的话，想必会对它的反应速度表示满意，然而，这款国产搜索引擎最大的缺陷就是有效率没效果，十有八九都不会找出让人满意的结果；而对于Tineye来说情况则正好相反，迟钝的反应速度使得这款前卫的搜索引擎终究无法脱离小众化试验品的范畴。其次，这两款引擎所提供的服务终究是比较单一的：想要知道自己所提交的图片文件究竟包含着什么关键字吗？想要通过提交的范例文件来搜索风格相似的图片吗？很遗憾，Tineye和百度识图对此表示无能为力。

不过，对于Google来说，以上这些要求与不足统统不是什么问题——从当前的状况来看，Google所提供的基于内容的图像检索服务反应速度相当不错，即便用户提交的是1920×1080分辨率的大尺寸图片依旧可以迅速完成上传并列出结果。同时，在搜索结果的页面中，Google提供给用户的不仅仅是数量远远高于百度识图与Tineye、内容相同但分辨率不定的图片出处链接，更有“对该图片的最佳猜测”这种一目了然的关键字提示。除此之外，如果你想通过提交的图片来查找主题接近的内容，那么“外观类似的图片”会带给你不少惊喜。合理的效率，优异的效果，再加上无需注册的简单操作，我们还会有什么理由不去选择Google呢？



2.万千Logo，在此集合——logocollect

http://www.logocollect.com/

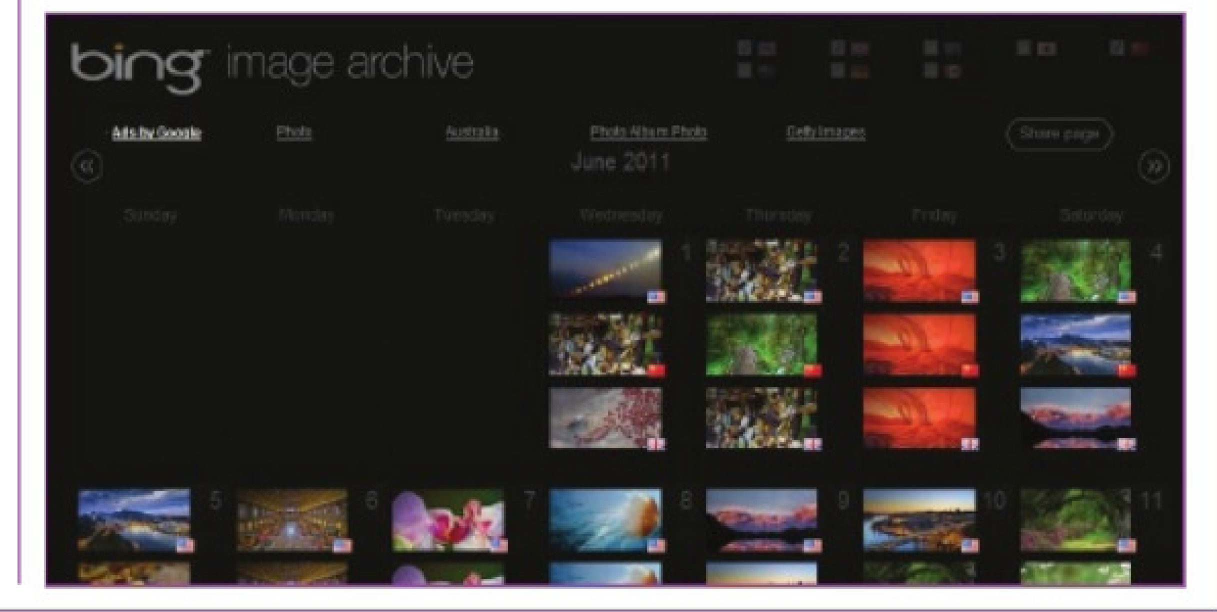
说到Google，想必不少朋友都会对那些多姿多彩的主页题头Logo与彩蛋印象深刻。但是，这些五花八门的主页题头Logo最大的缺陷就是时效性极强，众多爱好者想要回顾查询往往会比较困难。不过，有需求就会有市场，有市场就会有人提供服务，既然如此，logocollect这种实际内容一目了然的站点能够上线就也是合情合理的结果。这家奇妙的网站汇集了Google、雅虎、百度与QQ四家国内知名网络企业在数年来提供的特殊纪念Logo图标，除此之外，一些比较特别的彩蛋内容同样也有收录，而且大部分内容都附有详尽的解释说明。总而言之，如果你想重温一下历年来国内外搜索引擎大站推出的著名彩蛋主页题头图，那么这家网站绝对是你不容错过的首选参考资料库。



3.来自二线的精彩——bing image archive

http://www.istartedsomething.com/bingimages/

其实，除了位居一线的Google与百度之外，不少我们印象中的二线网站同样也拥有不错的细节亮点，这方面的范例之一就是必应——这家由微软推出的搜索引擎在图片搜索方面的效果不仅要优于百度，站点本身的设计也要更优秀一些——留意一下主页的背景图片就会发现，这张看似并不起眼的底图其实是每天都会更新的。那么，会不会有人像收集Google的Logo一样收集这些图片呢？答案自然是肯定的——这个部分标题下面的链接地址里就有来自8个不同国家地区的必应每日主页底图合辑，并且这个列表至今依然在不断地更新着。倘若你需要为《从细节看知名外企的不同风格》这样的论文寻找突破点与论据的话，看到这里，应该如何下手想必也会心里有数了吧。





笔记本被盗之后……

——本本必装的安全软件

■贵州 冰河洗剑

关键字：笔记本 上网本 失窃 隐私 安全

编者按：本本丢了怎么办？国外曾有轶事，某小偷在盗取了一台笔记本后，开心地用摄像头拍下一段自己得意的视频。不想笔记本主人是一个技术高手，他很快就用黑客的方式“侵入”了自己的电脑，远程下载视频文件，并将其发布于网上，3天内该视频带来了超过10万的点击量。最后，小偷迫于心理压力，终于将笔记本归还（详情请参看本刊2011年4月下“网罗天下”栏目）。

不过，如果你不是一名高明的Geek，如何防范于未然？或者联想起之前的“艳照门”事件，以及公共场合经常发生的WIFI入侵事件，你是不是应当为本本的安全再多费点心思？笔记本和上网本体积小，使用环境多变复杂，面临着比台式机更多的安全威胁。除了常规的反病毒外，目标小容易被偷，机主隐私数据容易泄露，这些问题其实更为重要！如果你也意识到了这一点，本文就为你提供一些妙招！

本本被盗无需怕，软件帮忙抓窃贼

笔记本、上网本易于随身携带的同时，也导致很容易被窃或遗忘丢失，如何才能保护本本不丢失呢？有许多专门为本本提供的防盗软件，可以实现本本监控报警和IP地址定位，让本本不易被盗，即使被盗也能很容易找回来。国内的一款名为“小天使”的电脑防盗软件，非常适合本本使用。软件完全免费，使用时需要注册一个账号（**图1**），可使用手机号或QQ邮箱免费注册。



小天使需注册但使用免费

一、暂离启动防盗报警，本本会大声喊“救命”

汽车有防盗报警，小天使提供的防盗报警也与汽车报警类似。当我们暂时离开本本时，可以启动防盗报警功能，一旦有任何人试图移动或触碰电脑，就会通过本本音箱发出高声报警，让盗窃者不敢轻易动手。

1.自动报警设置

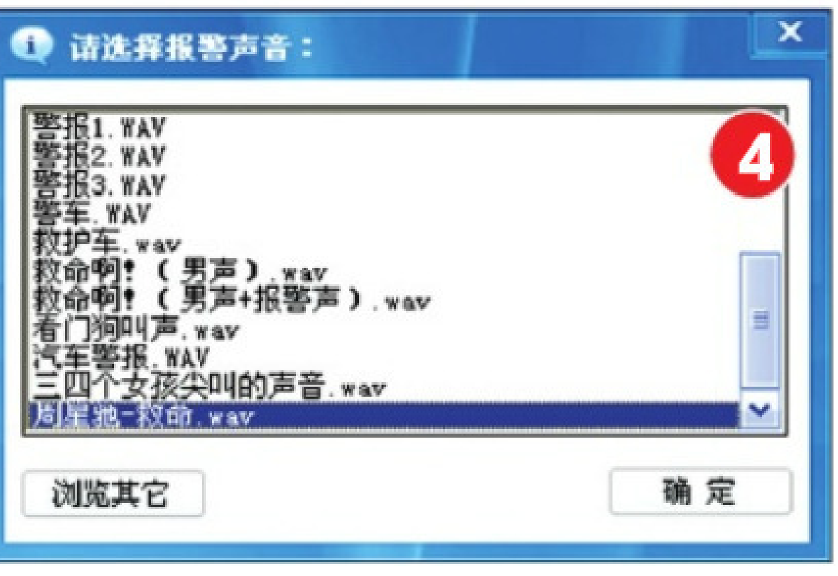
登陆进入小天使软件后，在“安全防护”功能页中，将“防盗报警器”设置为“已开启”状态，即可手工启动防盗报警功能（**图2**）。当然也可以设置软件自动进入报警状态，点击“防盗报警器”，进入设置界面，勾选“自动进入报警敏感状态”，并设置在指定的时间内没有鼠标和键盘动作则自动进入报警状态（**图3**）。


开启防盗报警功能

设置自动启动报警后，来看看报警效果如何？在“报警声音设置”中点击“设置”按钮，可选择报警声音。软件内置了许多有趣的报警声音，例如各种救命声，可让本本被盗时喊救命（**图4**），当然也可以自己录制报警声音以示区别。

另外，为了防止音箱有问题导致报警无法发声，可以勾选“音箱故障时启用PC喇叭”功能。同时为了保护小天使软件本


设置自动报警状态



设置本本报警喊救命

身的运行，可以选择“隐藏任务栏报警图标”项，隐藏任务栏处的图标，使偷盗者无法发觉有防盗软件正在运行。

更安全的短信与手机报警

小天使软件还提供了更为安全的短信与手机报警功能，这样即使偷盗者在软件报警时强行关机，也可以收到报警提示。短信报警功能触发时，用户在手机上可以收到一条提醒短信，提示电脑被盗，而手机报警功能则会接收到一个特殊号码拨来的电话。不过短信与手机报警功能需要付费购买才能使用，为了本本的安全，小小的花费也是值得的。当然，如果不使用短信与手机报警功能，自带的声音报警也有非常不错的防盗效果。

2.设置触发防盗报警条件

当我们离开电脑时可以手动启动报警状态，如果设置了自动报警，在指定的时间内也会自动进入报警状态。进入报警状态后，何时才会触动报警提示，会不会出现偷盗者悄悄抱走本本却没有报警的情况呢？可在设置界面中预告设置触发报警的动作，对本本进行全面的保护。

小天使提供了非常全面的触发报警动作选择（**图5**），小偷要想偷走本本是不可能不触发报警的。例如可开启笔记本盖合上和拔出笔记本电源时的报警动作，小偷要想偷走笔记本必然是要合上笔记本盖和拔下电源的，此时无论是否进入报警敏感状态，本本都会大喊救命声报警。此外，笔记本要被盗走，也必然会出现以下几种情况：拔出网线或网络连接中断、拔出鼠标、注销或关闭系统、按下鼠标或键盘等。这些都会触发报警。

触发报警后，偷窃者如果没有密码是无法解除报警声的，本本会一直不断地喊救命，将偷盗者吓跑。如果开启了鼠标或键盘动作报警，在自己重新操作电脑时可能也会触发报警，此时可以输入解除报警的密码（**图6**），即可解除报警。第一次触发报警时可以输入任意密码，该密码就是以后的解除密码。

此外，也可以设置通过长按指定快捷键解除报警，或者使用加密U盘解除报警功能。

触发报警的动作
- [x] 笔记本盖合上(无论是否在报警敏感状态)WIN7无效
- [ ] 拔出笔记本电源(无论是否在报警敏感状态)
- [x] 拔出网线\上网设备\网络连接中断
- [x] 拔出鼠标(或任意USB设备拔出或插入)
- [ ] 鼠标被移动
- [x] 键盘按下任意键
- [x] 系统被注销或关机

全部选中 | 全部取消

5

全面的报警触发动作



输入密码可解除报警

小技巧：小天使防止电影中数据被窃的镜头重演

在许多电影中常常看到这样的镜头，别有用心的人趁电脑使用者倒咖啡打电话等暂时离开电脑时，悄悄操纵电脑或窃取机密文件或者上传病毒木马，达到自己的险恶目的。为了防止这样的情况出现，我们在暂时离开电脑时，可随手双击桌面上的“小天使·声音报警器”图标，启动防盗状态，同时预先设置启动鼠标与键盘触发动作。这样一旦自己离开，有人试图操作电脑时就会发现救命报警。

小天使的报警是否安全可靠？

在使用过程中，可能会出现意外的情况，小天使是否依然能保证报警安全呢？

1.电脑静音了，还能听见本本喊救命吗？

当触发报警动作时，本本会自动通过扬声器以最高的音量发出防盗报警的声音，无论系统声音选项是静音或是处于最小音量状态，小天使都会自动调节音量到最大之后再发出报警声。而且就算本本的音响系统出现故障，软件也会使用内置的扬声器同时进行鸣叫，不用担心报警声失效的情况出现。

2.小天使被强制关闭怎么办？

有的用户可能担心偷盗者可能使用任务管理器直接将小天使的程序进程关闭，那样不就不会继续报警了？也不用担心这一点，因为小天使报警器有自我防御功能，使用进程保护技术，可以避免被别有用心的人恶意破坏。

二、本本被盗，IP监控找回来

如果本本是在关机状态下被盗的，那小天使当然是无法喊出救命声的，但是即使远隔千里被盗，它也会悄悄地上网向我们发出求救，告知自己被盗去哪儿了。小天使软件为本本提供了第二层保护——小天使定位追踪器。在小天使软件界面中，将“IP定位追踪”功能设置为已开启状态（**图7**），启动此功能后就相当于给电脑安装上了一个“定位追踪装置”，小天使会以一种无法被察觉的方式不时地向中心服务器报道笔记本



开启IP定位追踪功能

所在的位置（图8）——即使偷盗者使用代理上网，也会截取真实的IP地址发送报告给小天使服务器。

当笔记本电脑被偷走后，小天使便能自动向擎天公司的追踪服务器中心提供该笔记本的IP地址、QQ聊天记录等信息，这样便可协助警方找回笔记本。另外，如果购买小天使专业版，还可以通过远程控制，遥控摄像头进行拍照，以便获得犯罪嫌疑人照片。并可通过远程文件操作，实现远程备份或销毁机密重要的文件。


小天使同步更新IP地址信息

开启拦截高级格式化功能

专业版小天使提供了更为强大的自我保护功能

偷窃者将本本重新格机，小天使会失效吗？

有许多偷窃者非常狡猾，他们往往会将盗来的本本直接格式化重装系统，这样即使本本上安装有防盗软件也会失效。但是小天使也有相应对付的绝招，它具备强大的反删除反破坏功能。免费的小天使可以防止高级格式化功能，防止自身被破坏。可在“安全工具”中点击启动“拦截高级格式化”（图9）。这个功能有点类似影子系统，以后即使有人格式化任何磁盘分区，只要关闭拦截功能后就会瞬间恢复为未格式化状态。

付费的专业版小天使软件，提供了更为全面的拦截功能，不论是盗窃者重新安装Windows还是格式化整个系统，都无法破坏本软件（图10）。专业版提供了更为强大的反删除、防格式化、自我隐藏、自我保护和防火墙穿越、杀毒软件跳跃技术，并且可以拦截DOS命令格式化、拦截高级和低级格式化，拦截从光盘、U盘、硬盘安装新的操作系统，并可拦截用GHOST安装新的操作系统。

提示：如果要卸载小天使的话，必须登陆小天使软件，进入“安全防护→IP定位追踪”，点击“自我卸载”按钮，不能通过Windows添加删除程序和其它卸载软件卸载。

另外，小天使还提供了第三层保护——小天使数据保险箱，这个功能用于保护本本上的机密重要文件。点击软件界面上的“文件保险箱”，进入后点击“添加文件夹”或“添加文件”，将重要的文件加入保护列表中（图11）。然后设置文件和文件夹隐藏和加密状态，确定启动文件保险箱功能，即可隐藏和加密重要的机密文件了。不过我们建议最好还是使用下文将要介绍的虚拟磁盘加密软件，该软件更安全，基本没有被破解的可能。


小天使的文件保险箱

三、绿色Laptop Alarm与更强大的Prey

除了小天使外还有许多本本防盗软件，例如小巧绿色的Laptop Alarm和功能更为强大的Prey。

1.小巧的本本防盗报警器Laptop Alarm

Laptop Alarm大小只有312kB，绿色软件无需安装就可以免费使用。软件提供了类似于小天使的防盗报警功能，可通过本本的音箱和喇叭以最高的音量发出防盗报警的声音。

Laptop Alarm只能通过手工方式启动，点击“立即锁定”按钮，Laptop Alarm就进入监控状态。Laptop Alarm可对以下几种触发动作进行监控报警，包括：拔出你的笔记本电脑A/C电源、企图注销系统或关机、拔出USB鼠标和移动鼠标等断开外部设备的行为（图12）。在“声音”选项中可自定义设置报警声音和音量，并选择是否启用PC扬声器。


在Laptop Alarm中设置报警触发动作

2.更强的免费防盗软件Prey

国产小天使本本防盗软件的一些高级功能需要购买才能使用，但是一款名为“Prey”的国外防盗软件却是完全开源免费的（图13），功能比小天使更加强大，并且支持Windows、Linux和MacOS等各种系统



功能强大的免费开源跨平台本本防盗软件Prey

平台。但是软件没有汉化版，适合熟悉英文软件界面的用户使用。

与小天使相比，Prey的强大之处在于：提供了摄像头截图，可截取盗窃者摄像头照片；支持电脑桌面屏幕截图，以及正在运行的软件与被修改的文件列表信息；如果本本支持GPS或AGPS，还可将本本所在的地理位置与Google Maps定位信息图一同发送；此外，Prey还能在本本没有联网时，自动搜寻附近可用的WIFI点，自行接入网络发送被盗信息报告。

提示： Prey还提供了Android平台的手机版本，可以用于追踪丢失的Android智能手机。

1）添加本本到监控主机列表

软件安装之后自动运行设置向导，首先选择“Setup reporting method”进行监控模式设置（**图14**）。软件提供了两种模式，其中“Prey+Control Panel”模式可以通过注册一个账号，登陆Prey官网提供的私人控制面板查看返回的追踪报告并进行部分远程控制；另一种“Prey Standalone”模式会将返回的追踪数据发送到指定的邮箱中。后者的监控模式功能比前者弱了许多，因此一般选择第一种模式（**图15**）。具体使用时，注册一个账号并登录，将本机添加到监控追踪服务器上即可（**图16**）。



Prey设置向导　　选择第一种控制面板监控模式　　添加本机到监控服务器

2）开启丢失追踪

设置完毕之后，Prey会在后台自动运行。如果本本不慎被盗或丢失，就可以登陆Prey官方网站，在个人控制面板首页“Devices”中可以看到当前添加监控的主机列表（**图17**）。免费的账号最多可以添加同时监控3台本本电脑。其中红色显示的主机，即表示已开启丢失监控追踪的主机。

点击要追踪的主机，打开控制页面，将“Missing”设置为“YES”，点击“Save changes”按钮保存设置，即可开启追踪功能通知Prey开始采集数据（**图18**）。在“Frequency of reports/actions”项中设置默认每隔多少时间发送一次追踪监控报告，可设置为10分钟，让发送报告的频率高一些。



正在监控追踪的主机列表

开始追踪丢失的本本

3）设置追踪监控信息

在主机控制面板“Main”页面中，可以设置各种追踪监控信息项目。

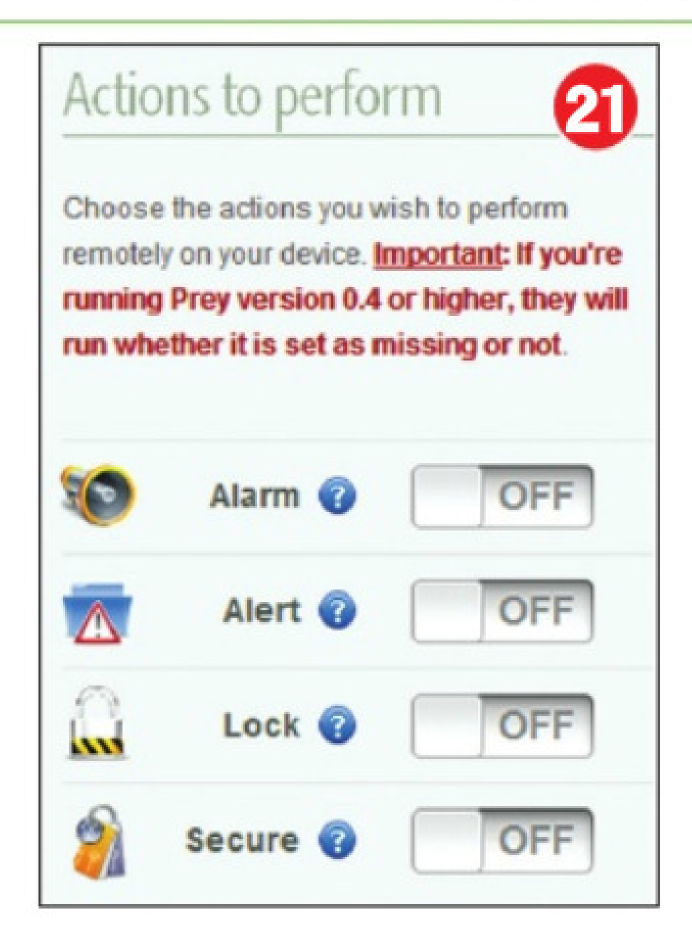
开启“Geo”功能后，可以通过本本内置的GPS定位或通过搜索无线网络现实位置定位，这样可以获得丢失的本本现在所有地（**图19**）。Prey会在发送的报告信息中，提供在Google地图上标有笔记本的地理位置和IP地址的图形信息，此功能非常实用！在“Network”项目中可开启获取当前网络连接、无线网络及路由等网络信息。

“Session”和“Webcam”项目非常重要（**图20**）。其中Session下可设置启动远程桌面截屏，获取当前正在编辑的文件名、路径和时间等信息，以及获取当前正在运行的程序列表信息等。如果将Webcam项设置为开启，将自动截取摄像头拍摄的照片，获得窃贼的真面目。



开启地理位置定位与网络信息监控　　开启远程桌面截图和摄像头拍照功能

另外，在“Actions to perform”中还有更多的选项设置（图21）。“Alarm”可开启远程报警功能，将不间断地在远程被盗的本本上发送报警声；“Alert”则可弹出消息对话框警告窃贼；“Lock”可远程锁定计算机无法操作。“Secure”功能可远程自动删除Cookie信息中保存的账号与密码及其它一些机密数据。



远程报警锁定与数据销毁设置

4）接收远程追踪信息报告

当开启了远程追踪后，Prey就会自动收集指定的监控项目，并连接网络将追踪报告发送到Prey服务器上。不过默认只能在有网络连接的情况下发送追踪报告信息，要想让Prey自动搜索连接周边的WIFI网络，需要事先在安装Prey时进行设置。在安装设置向导中，选择第二个项目“Manage Prey settings”，然后勾选“Wifi autoconnect”项（图22），即可开启自动搜索连接WIFI网络功能。

本本被盗丢失后，在Prey监控主机控制面板上选择Reports，查看远程追踪信息报告（图23）。其中包括被盗本本的网络、登陆用户、远程桌面截图、摄像头拍照等各种信息，可以协助追回被盗的电脑。



本本丢失前最好事先设置开启自动搜索连接WIFI功能



追踪报告中的桌面截图

机密与隐私比反病毒入侵更重要

一般的台式机上谈到安全软件，通常是指各种杀毒软件、防火墙或影子系统之类的，以预防查杀病毒为主。而笔记本和上网本因为其便捷移动的特点，增加了电脑丢失导致机密隐私数据外泄的危险。使用本本最担心的就是因该问题导致各种“门”事件或者造成无可估量的价值损失。

一、文件不能一删了之，“反恢复”软件保机密

即使是电脑菜鸟也知道，文件被误删除之后还是能够找回来的，许多“反删除”的数据恢复软件可以轻易恢复被删除、格式化甚至重分区的数据文件。这也使得笔记本、上网本清除机密的数据文件时，不能随手删除了事，否则很可能被别有用心的人恢复。

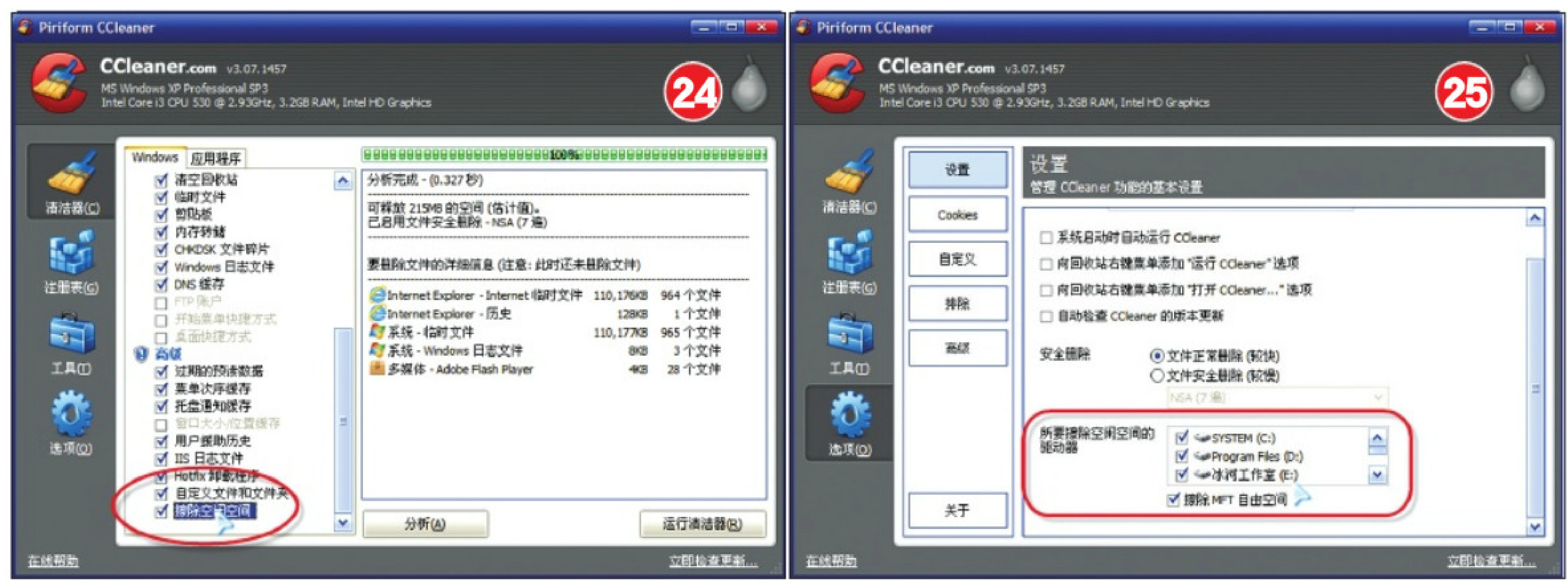
1.CCleaner清理磁盘空闲空间中的残留机密文件

本本使用了这么久，上面到底删除过多少重要的文件谁也记不清了，说不定有某个机密隐私的文件正躺在硬盘的某个角落，等待恢复软件让它重见天日。因此要避免机密隐私文件的反删除威胁，第一步先要清除硬盘空闲空间中残留的历史删除文件。

使用一些专门的硬盘隐私保护工具，可以通过写数据的方式，对硬盘空闲空间进行覆盖清除，从而可以彻底销毁已被删除的所有文件，使之无法再通过数据恢复软件还原。这里我们介绍一款绿色小巧的垃圾清理工具“Piriform CCleaner”，该软件比较常用，但却很少有用户用它来清理被删除的文件。

在使用Piriform CCleaner进行系统垃圾文件清理时，在“清洁器”界面的“Windows”清理项目中，勾选“高级”

下的“擦除空闲空间”项（**图24**）。并在“选项→设置”的“所要擦除空闲空间的驱动器”列表中选择驱动器名称，勾选“擦除MFT自由空间”项（**图25**）。然后返回清理器界面，点击“分析”按钮，分析硬盘中的垃圾文件，然后点击“运行清洁器”，即可在清理系统垃圾文件的同时，彻底销毁空闲空间中可能被恢复的数据文件。



清理系统垃圾时勾选“擦除空闲空间”　　勾选要擦除的驱动器分区

另外，也可以直接在“工具”中选择“驱动器擦除”，勾选要擦除的驱动器分区，最好是将所有的分区都彻底地擦除一次。要特别注意的是，在“擦除”选项中需选择“仅剩余空间”（**图26**），千万不要选择“整个驱动器”，**否则指定驱动器上现有的文件也会被擦除掉。**在“安全”中根据需要选择擦除模式的安全等级，擦除的遍数越多，数据擦除得越彻底，当然相应所花的时间也会越长。软件支持最高安全等级的Gutmann算法，需反复进行35次擦除，而如果要兼顾安全与效率，选择擦除3遍即可。设置完毕后，点击“擦除”按钮，即可开始写入无效数据，覆盖指定驱动器的空间（**图27**）。



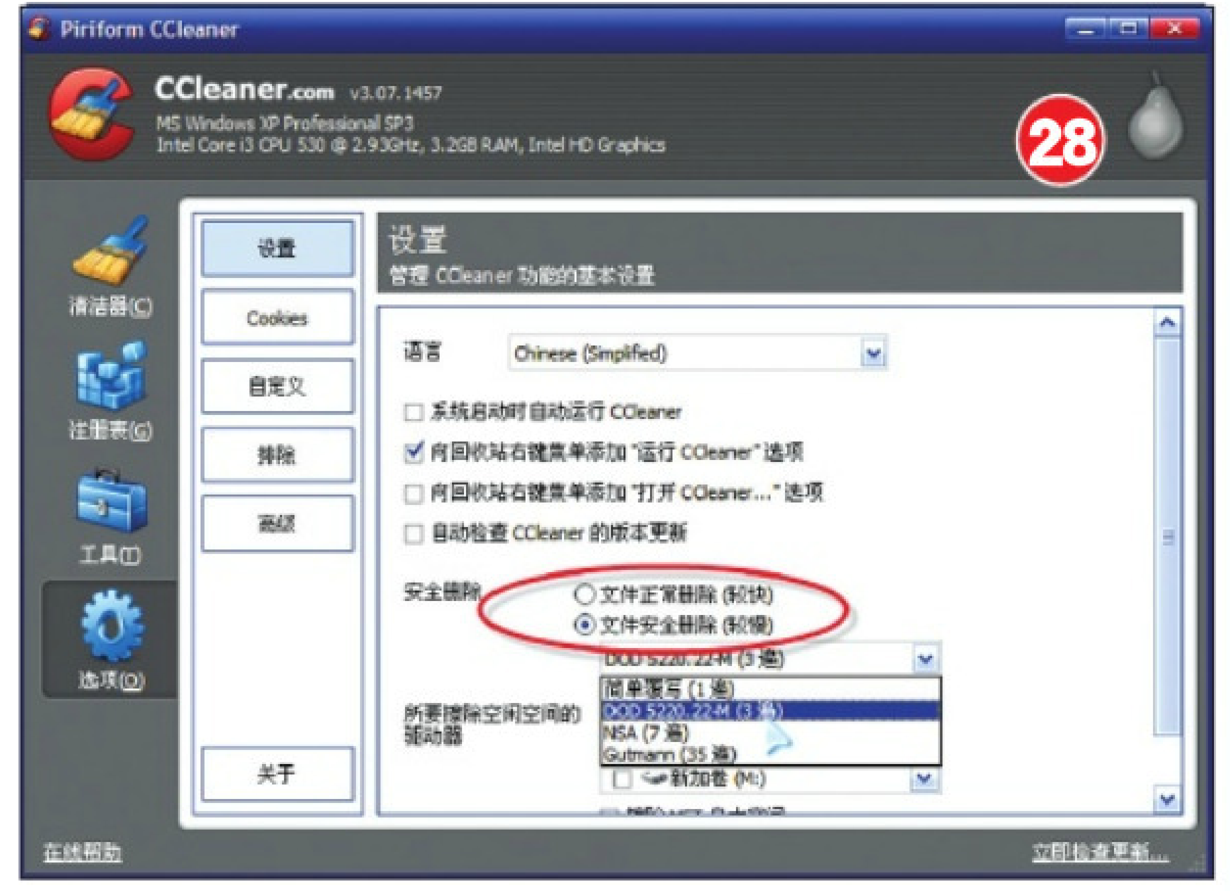
注意设置擦除“仅剩余空间”　　擦除整个硬盘空闲空间可能需要较长的时间

2.删除文件须彻底，CCleaner代替清空回收站

清理完硬盘上残留的已删除文件，以后再想安全删除文件，最好是随时对其进行数据覆盖性的安全删除，这样既保证删除文件的即时性安全，也省去了一次性擦除驱动器空闲空间所需花费的大量时间。

使用Piriform CCleaner也可以实现即时性的安全删除，而且相比普通的文件安全删除软件还具有防误删除的优点。首先，在“选项→设置”的“安全删除”项中选择“文件安全删除（较慢）”，然后设置安全删除覆盖文件的遍数安全等级（**图28**）。另外，勾选“向回收站右键菜单中添加‘运行CCleaner’选项”，启用CCleaner的回收站右键菜单。

设置完毕后，以后删除重要的文件时，可以先删除到回收站中，如果不想删除文件可随时还原。当确认要



设置“文件安全删除”

彻底删除回收站中的文件，就不要使用回收站右键菜单中“清空回收站”了，直接选择“运行CCleaner”命令，就可以在后台调用CCleaner删除回收站中的文件（图29），并按指定安全等级的次数进行数据彻底覆盖。

打开(O)
资源管理器(X)
运行 CCleaner
清空回收站(B)
江民杀毒
创建快捷方式(S)
属性(R)

使用CCleaner代替“清空回收站”

3.其他一些安全彻底删除文件的软件

许多安全软件例如360安全卫士、金山卫士、QQ电脑管家等也附带了文件粉碎工具，可以实现文件安全删除。但这些文件粉碎工具是直接进行彻底删除，不像CCleaner可以先暂时放到回收站中防止误删除，而且CCleaner整合于回收站右键菜单中，在后台运行，使用非常方便。也有一些专用安全删除工具比360安全卫士之类的小巧易用得多。例如“UltraShredder”，可直接将文件拖动到窗口列表中，设置“粉碎级别”，点击“粉碎”按钮即可彻底删除重要文件。在文件列表中点击右键，可以选择“清空回收站”命令，直接清除普通方式删除到回收站中的文件（图30）。不过UltraShredder不能整合到回收站右键菜单中，每次必须开启软件才能进行文件粉碎。



小巧的UltraShredder

另一款名为“Eraser”的软件，功能更为强大，并且使用起来也相当方便。除了支持擦除空闲分区、直接彻底删除文件外，Eraser还可实现通配符与字符掩码匹配的条件过滤性删除（图31）。软件还提供了任务计划功能，可设置在指定时间或下次启动时（图32），自动擦除空闲空间或彻底覆盖删除机密重要文件。添加删除任务后，需在任务列表中运行任务执行删除（图33）。

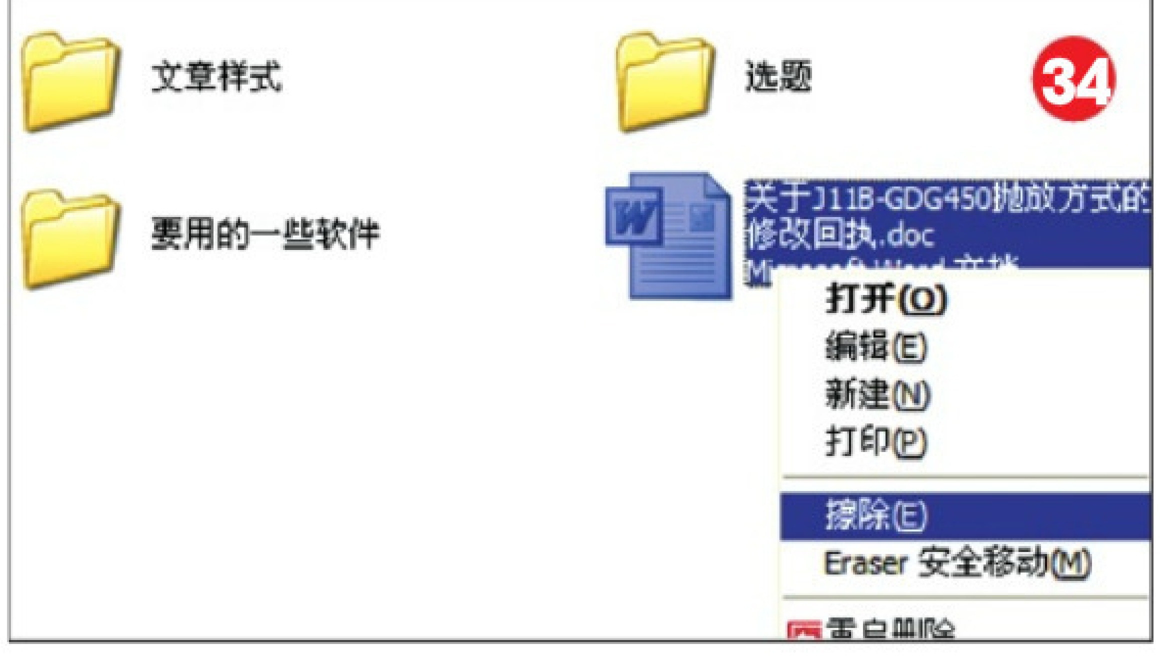
软件还内嵌了一个文件管理器可直接对文件进行操作，并提供了系统外壳扩展，可直接在资源管理器中彻底删除文件（图34），软件同样也提供了回收站的右键擦除。



Eraser支持通配符彻底删除　　设置安全删除计划任务　　点击“运行”执行安全删除任务

剪切文件需注意安全

比较有特色的是，在进行文件操作时，Eraser提供了一个“安全移动”功能。这个功能非常重要，在移动剪切重要机密文件时，常常会在原始位置保留可恢复的残留文件。例如将某个文件从D盘剪切到E盘，即使安全删除了E盘的当前文件，但事实上在D盘上也还残留有可恢复的文件。使用Eraser的安全移动功能，可在剪切文件的同时，将原始文件彻底覆盖删除，确保文件剪切的安全性。同样的，在使用其它安全删除软件时，如果要移动文件，最好不要直接使用剪切功能，而是复制文件后再将原始文件使用软件安全删除。



Eraser整合在资源管理器右键菜单

二、虚拟磁盘彻底保护机密文件

台式机不必太考虑文件加密的问题，而在笔记本上网本上各种重要的机密隐私文件则必须加密，以防不慎丢失，造成机密外泄。但是加密文件可千万别用现在市面上吹嘘的各种所谓加密大师、加密锁什么的，那些达不到真正的硬加密安全效果。这里我们推荐本本用户使用的加密软件是“Comodo Disk Encryption”“PGPdisk”“TrueCrypt”之类的磁盘加密工具。这类加密软件可创建一个虚拟磁盘镜像文件，并设置加载密码验证，通过加载磁盘镜像文件创建虚拟

分区，所有重要的机密数据文件都在此分区上进行。卸载分区后数据保存在虚拟磁盘镜像文件中，没有验证密码的话，根本无法从中读取文件。

TrueCrypt我们曾经介绍得比较详细了，这里主要介绍一下Comodo Disk Encryption。Comodo Disk Encryption是大名鼎鼎的COMODO公司出品的磁盘加密工具，其另一款产品Comodo Firewall非常出名，该公司出口的软件安全等级非常高。

1.普通ZIP加密方式

Comodo Disk Encryption的最新版2.0 BETA版，功能有了明显的改进和增加。运行软件后可以看到界面中新增加了一个“ZIP Encryption”功能（图35），此功能可不必创建虚拟磁盘，直接对指定的文件或文件夹进行加密解密保护操作。

运行ZIP Encryption，选择“Create New”创建一个ZIP加密任务（图36）。点击“Add files”或“Add folders”添加要加密的文件或文件夹（图37）。点击“Next”，要求设置加密密码，然后要求选择加密等级，一般使用默认的设置“Medium Security”中等级就可以了（图38）。最后设置加密ZIP的存放路径，文件名设置为任意文件名，可以考虑设置为.zip文件后缀名进行伪装。确定后即可进行加密生成指定的ZIP加密文件。

这里我们将加密文件伪装成了.zip格式，因此在试图双击打开加密文件时，会弹出压缩文件被损坏的错误提示（图39），具有一定的迷惑性。当我们自己要读写加密的数据文件时，可在ZIP Encryption中选择“Open Existing”打开现在的加密文件，指定加密文件的路径和临时解压的路径，然后输入验证密码（图40），确定后即可将加密文件解压使用了。



界面中新增“ZIP Encryption”功能



新建ZIP加密任务



添加待加密文件

设置加密安全等级



伪装成ZIP压缩包的加密文件无法打开



文件解密设置

2.最安全的虚拟磁盘加密文件

ZIP加密方式只适合于不被经常操作的重要文件，否则每次修改完毕后需要重新加密打包比较麻烦，最安全易用的加密方式是使用虚拟加密磁盘。

在Comodo Disk Encryption界面中选择“Virtual Disk Encryption”，再点击“Creat New Virtual Disk”，选择新创建一个虚拟加密磁盘（图41）。

可以选择创建两种加密磁盘：“Memory Disk”是使用内存创建虚拟磁盘，内存磁盘加载后可正常读写，但是其中的文件在卸载磁盘后会自动清除，也就是说Memory Disk是无法保存的磁盘；一般可选择创建“File Disk”文件型虚拟磁盘，整个磁盘将会以文件的方式保存（图42）。

根据需要设置虚拟磁盘分区的空间大小，并设置分区的卷标和文件系统，再输入虚拟磁盘加载验证密码，并设置加密安全等级，确定后即可创建一个加密的虚拟磁盘分区文件，并自动加载到指定的盘符。在“我的电脑/计算机”中可以将本地磁盘分区一样正常使用，任何放在虚拟分区中的文件都会自动经过加密。

文件操作完毕后，使用“Unmount Existing Virtual Disk”命令即可将虚拟磁盘随时卸载，下次要操作其中的重要文件时，使用“Mount Existing Virtual Disk”命令再次加载虚拟磁盘，指定一个未使用的分区盘符（图43），再输入验证密码即可。

Comodo Disk Encryption的加密等级非常高，所有的机密数据文件都被保存在虚拟磁盘文件中，如果没有验证密码，恶意者是无法破解、打开并窃取机密文件的。而且日常的重要文件在虚拟磁盘中进行删除操作，也不用担心被数据恢复软件还原，因为删除也是在虚拟磁盘中进行的。

其它虚拟磁盘加密软件也与Comodo Disk Encryption的使用差不多，其中值得一提的是TrueCrypt还提供了加密伪装功能。所谓的加密伪装更为安全，可以为加密磁盘设置两个密码，输入假密码时同样可加载虚拟磁盘，但磁盘中是空白的，只有输入真密码才能访问到虚拟磁盘中的机密文件。



新建虚拟加密磁盘



选择创建文件型虚拟磁盘



加载虚拟加密磁盘分区

无线网络暗藏威胁，VPN封锁网络监听

本本使用WIFI无线可以随时随地上网，然而无线网络安全的脆弱性让用户实在防不胜防。虽然安装了杀毒软件和防火墙，可以阻止来自Internet上的病毒与恶意的网络入侵，但是对于来自同一无线局域网中的入侵与攻击却常常会留下许多可趁的漏洞。在各种来自WIFI无线网络的攻击中，最常见的是嗅探监听与ARP欺骗攻击。当本本用户在机场、酒店、候车室中连接WIFI热点时，通过网络发送的密码信息很可能就会被同一网络中的恶意者窃取。如何才能保护本本安全地连接WIFI热点而不受攻击呢？答案之一是使用VPN软件。

VPN可为本本创建一个安全的网络连接，类似于一个独立加密的连接通道，各种数据传输不会被中途拦截窃取，即使在公共无线网络中也能保障自己与互联网的连接安全。比较常见且简单易用的免费VPN软件是“Hotspot Shield Launch”，可以让本本在公共场所通过WIFI安全地连接互联网。该软件有一段时间被封锁得厉害，很难连接上VPN，不过目前最新的版本v2.03效果很好，可以很容易的成功连接VPN。

Hotspot Shield Launch的使用非常简单。安装运行后，右键点击托盘区的程序图标，在弹出菜单中选择“连接/开

启”命令，软件将自动调用浏览器打开一个网页，点击网页中的“CONNECT”按钮（图44），稍等10来秒，即可创建VPN连接了。

在VPN连接状态页面中，点击“Details”，可展开详细的VPN网络连接信息（图45）。创建VPN连接后，所有网络活动都是通过VPN进行的，不用担心此过程中网络数据被窃听——此外Hotspot Shield Launch创建的VPN还可用于访问Youtube、Twitter等网站。



使用Hotspot Shield Launch创建VPN连接

VPN连接详细信息

其他一些相关的本本安全软件

除了上面重点谈到的几个方面，关系着本本安全的还有一些不为用户所注意的小事项。例如对于本本USB接口的管理，防止本本温度过高导致硬件损坏甚至自燃等，这里也简单地提醒一下。

本本USB口管理的重要性不言而喻，许多病毒入侵与数据窃密都是通过USB口实现的。管理USB口的软件很多，小巧的如“U盘禁用小精灵”，设置一个密码，点击“禁用U盘”按钮，即可实现USB禁用（图46）。功能强大的则有“攀达计算机USB控制器”“USB控制大师”等。

攀达计算机USB控制器的安全性级别非常高，它使用USB设备自动识别技术，从系统内核与底层驱动对计算机的USB设备进行控制，可有效地控制本本的各种USB设备，防止本本被非法拷贝和泄密。此外，插入的设备是USB存储设备还是非存储设备，攀达USB控制器也能自动区分，并且可以只禁止USB存储设备，而不影响其它USB摄像头之类的非存储设备的使用（图47）。另外，攀达计算机USB控制器软件具有很强的反卸载和自我保护功能，可隐藏自身的图标与进程。



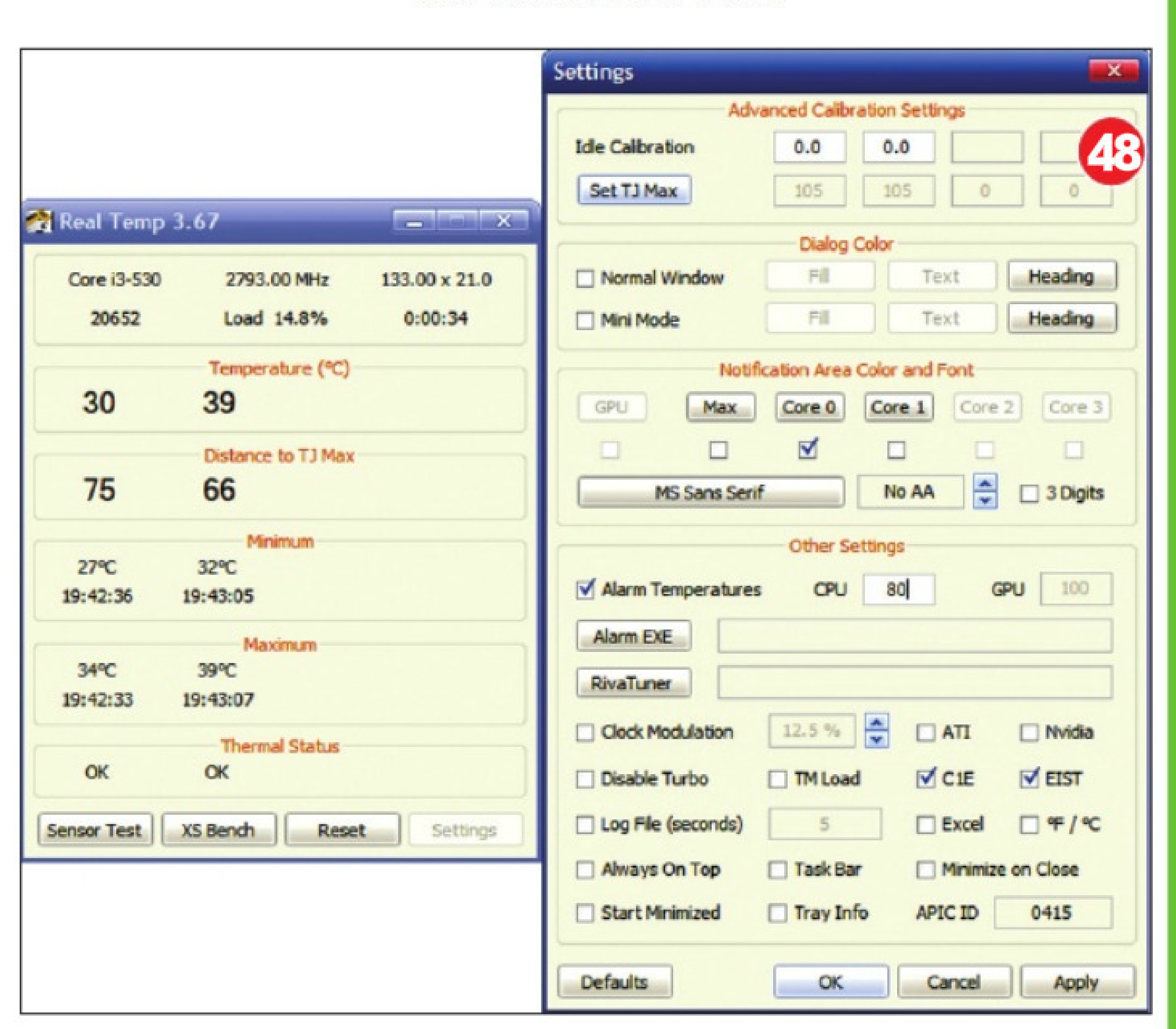
易用的U盘禁用小精灵

攀达计算机USB控制器
47
禁止所有USB设备
只禁止USB存储设备
程序在后台隐藏运行(不显示启动画面和小熊猫图标)
软件注册
设置软件密码
卸载本软件

可设置只禁用USB存储设备

另外，散热与运行温度也关系着本本的安全。由于温度过高导致本本硬件损坏的情况时有发生，尤其是现在游戏本很多，玩游戏对本本的散热要求非常高，因此必须安装一些硬件温度监控软件，当温度过高时即时报警。硬件温度监控软件也很多，选择标准以小巧和能即时报警为准。最新版的“Real Temp”就很不错，带有每个配置参数的预设最高温度，可以很容易地进行调整，还带有警报选项，当温度到达危险级别时就会发出警报（图48）。

还要特别一提的是，硬盘数据与备份是本本安全必须注意的事项。由于本本经常携带移动，无意摔落地上导致硬盘损坏的机率很大，因此平时也要注意进行数据备份，选择一款易用可靠的数据同步备份软件。总之，本本的安全涉及到方方面面，需要我们多加注意，绝不是安装了一款什么超强的安全杀毒软件就能全部包揽的。P



设置Real Temp中CPU与显卡报警温度

星星的游戏——选择你的占星软件

■北京 淮扬客

关键字：星座 占星 星盘 iPad

关于太阳落黄道十二星座所带来的性格特质已经深入人心。不过，也许你会听说过还有什么上升星座、月亮星座，或听说水星、金星、火星甚至最不成器已失去九大行星资格的冥王星也会影响人的行为选择。这些东西到底是鬼话连篇还是带着几分神秘本质，其实都不重要，因为人的自由意志才是最高的。不过，无论作为娱乐交流的方式，还是作为可能洞悉自己性格的渠道，花几分钟来了解一下，性价比也颇高——没错，利用下文提到的各种软件，排出自己或朋友的星盘只需要一两分钟。

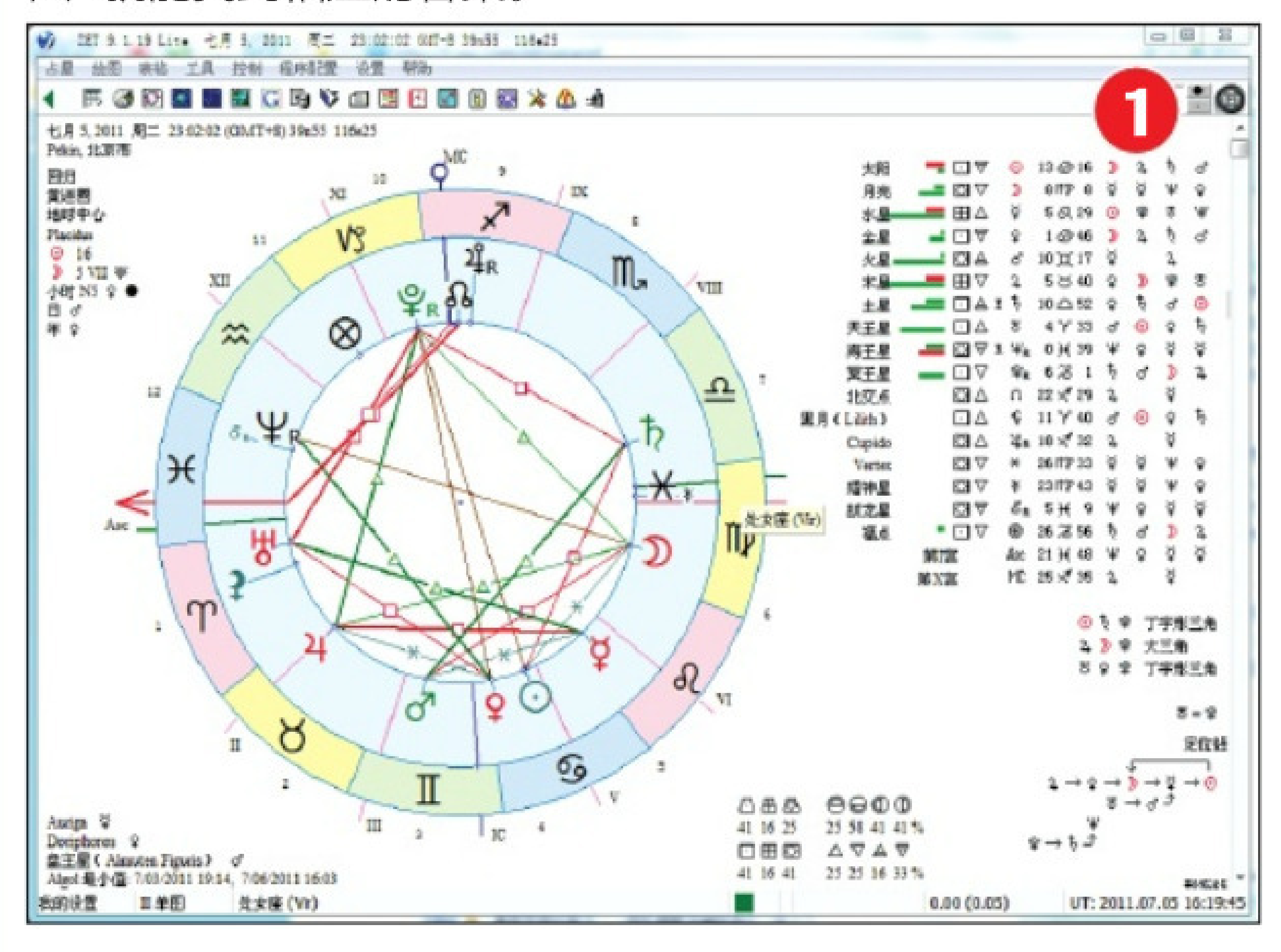
Windows篇

Windows上的占星软件出现得最早，也最为成熟，特别是在国内，部分软件由于长期使用，国内爱好者在其中加入了详细的国内城市信息，使用起来非常方便。

1.ZET 9.1 Lite

优点	鼠标悬停中文说明，操作便利，星盘中各元素大小可定制
缺点	缺乏次限/太阳弧推运、中点盘等较高级的星盘绘制方法
特别推荐	初学占星的用户

来自乌克兰开发者的一款专业占星软件，绘制出的星盘图清爽且美观（图1）。软件运行起来可能会比下面将提到的Astrolog32及WinStar要慢，但就用户友好度而言，却是最优秀的一款。星盘上几乎所有的元素，都有相应的鼠标悬停说明，这对初学者来说极度便利。要知道让一个刚接触占星的人来看某张星盘，绝对可达到晕头转向的目的，而利用这款软件的鼠标悬停功能，初学者可轻松辨别哪些符号代表什么，例如要查自己什么星体落在什么星座，只要耐心移动鼠标并悬停几下，就能找到相应的答案。



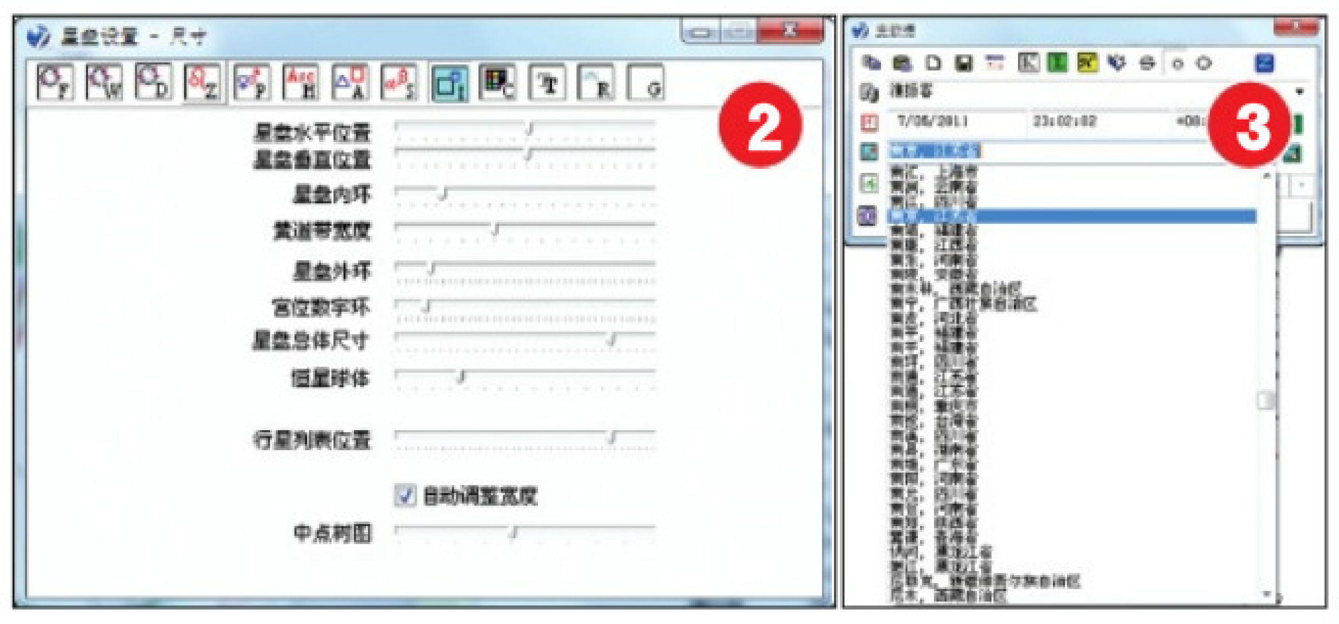
ZET绘制的星图清爽且美观，容易辨识

星盘及其主要符号

众所周知，黄道十二宫是太阳运行所依次经过的星座，从地球上来看，刚好是一个无限大的圈。而星盘大体上可被认为是描绘某时某地以地球为中心，众多星体在这个圈上的投影位置。传统占星学上，比较重要的星体包括太阳、月亮以及太阳系的九大行星（冥王星虽然已被科学界排出大行星之列，但在占星学上仍有重要的解释意义），随着天文星和占星学的共同发展，现在有更多的小行星也加入到了星盘的解释中。另外，星盘上也有一些虚拟出来的点，它们所在的位置并没有真实存在的星体，有一些是某些重要轨道的交点，例如南交、北交是月亮运行轨道与黄道的交点（我国古代称之为罗喉、计都）；另一些则是根据某些星体所在位置计算出的相对位置，在从阿拉伯沿袭过来的占星学中，这些位置有重要的意义。

占星可看作符号学科，因此使用者需要了解其中各种符号代表的基本意义。除了十二星座与重要星体的符号之外，较为重要的还包括上升点（Ascendant，一般简写为ASC，指的是出生时地平线上刚刚升起的星座的位置，该星座也称为上升星座）、下降点（Descendant，简写为DSC，与上升点对称）、天顶（Mid-Heaven，一般习惯用拉丁文“Medium Coeli”的简写“MC”来表示）、天底（简写为IC，与天顶对称）等。以这4个点为基础可划分12个宫位，代表人们生活中的各种领域，例如从上升点开始的第一宫，代表最直接的自我形象及其建立与表达。此外，星体之间在黄道圈上构成的角度，即“相位”，也很重要，一般星盘图上会以线段连接特殊的角度。

就功能而言，这款软件由于是免费版（Lite），因此一些较专业的星盘绘制功能没有包括在内，例如次限盘、太阳弧推进盘、中点合盘等均未提供，只有较基础的流年推运（某时刻的星体运行在你出生时星盘的哪个位置），以及双人比较盘。但对于初学者，这已经绰绰有余。软件的操作便利性值得一提，例如非常有用的右键关联菜单，鼠标点击直接步进调整时间等，在同类软件中都很少见。另外，该软件绘制星盘的方式有很高的可定制性，除了软件自带的模板外，还可调整盘上各种元素的大小（图2）。



定制星盘上各种元素的绘制方式

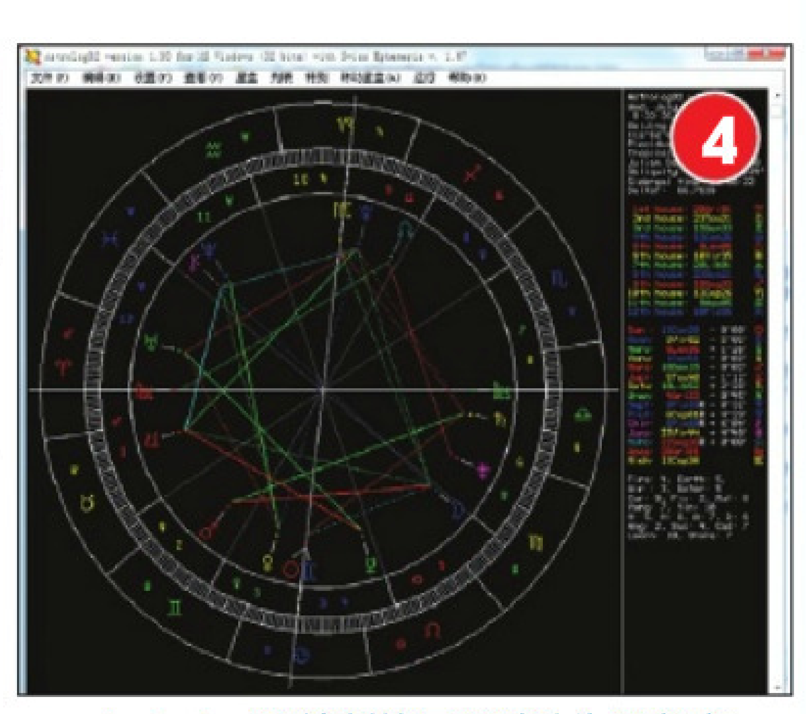
填写出生地点时可利用汉化者加入的国内城市数据库信息

个人星盘绘制简单指南：点击菜单“占星→事件数据”，在弹出的对话框中输入名字、出生时间和时区，中国时区统一用“+8”，但如果出生时我国正实施夏令时，应改用“+9”。之后填写出生地点或经纬度，绝大部分中国城市都可先输入中文城市名的头一两个字，然后点击后方的下拉箭头，就可找到数据库中的城市信息，选定后经纬度将自动填写好（图3）；如果出生地不在列表中，可自行填写经度、纬度。点击“执行”按钮，即可绘制星盘。

2.Astrolog32

优点	小巧，运行速度快，功能全面，所绘星盘为国内网络上交流星盘的标准格式
缺点	绘制区几乎没有任何鼠标操作功能，操作相对不方便
特别推荐	需要在网上交流星盘的用户

老牌星盘绘制软件（图4），在国内的流行比ZET早，因此也成为了目前国内网络上交流星盘的标准绘盘软件，如果要在网上发帖找人看盘或作交流，那么用这款软件绘出的星盘将是最受欢迎的。就星盘的美观效果来讲，本软件其实也不错，色彩的区分做得很好，火、风、水、土4种属性，星体之间的相位属性，都可通过颜色一目了然地辨认。



Astrolog32绘制的星图默认为黑色底

软件功能的丰富度值得称道，作为一款免费软件，却几乎支持所有的占星图绘制方法，无论是用作出生盘解析，还是希望作合盘对比、推运，都是一款够用的工具。只是在操作上，相比ZET要稍微依赖于键盘快捷键，也许习惯后也会觉得很快。

个人星盘绘制简单指南：点击菜单“编辑→输入/编辑主星盘资料”，在弹出对话框中输入时间、经纬度、时区等信息即可（图5）。注意这里的“出生地”只是用作一个简单的字符串，不会影响经纬度，如果需要用城市名来定位经纬度，可利用“地图集”寻找内置的城市信息。使用“地图集”时，选择“国际地图集→中国”，然后在“搜索地图”处填入城市的拼音首字母并搜索即可（图6）。要注意的是，如果你下载的Astrolog32为绿色解压版，那么一定要点击菜单“编辑→编辑配置文件”，将配置文件最下方的“DIRECTORIES”部分设为正确的绝对路径，保存后还需重启软件才可生效。



填写个人的出生信息

Windows系统上较老牌的占星软件还包括“WinStar”，不过该软件的最后版本是在相当老旧的Visual Basic 3.0基础上开发，适用于Win9X系统，对于较新的Windows 7系统兼容性有限，因此这里就不予推荐了。当然，有兴趣的朋友仍可自行下载，其中包括了许多世界级名人的出生资料，对于星盘研究会有一定的帮助。



软件内置的地图集很是便利



iPad/iPhone篇

随着iPad与iPhone的普及，在轻巧的平板电脑上或手机上使用占星软件，将更加便捷。不过，这类软件中，中国城市的地理信息往往不全面，鉴于它们均为收费软件，因此有意购买的读者可仔细阅读以下相关说明，再进行选择。以下软件均有iPad和iPhone版，本文介绍以iPad版为例。

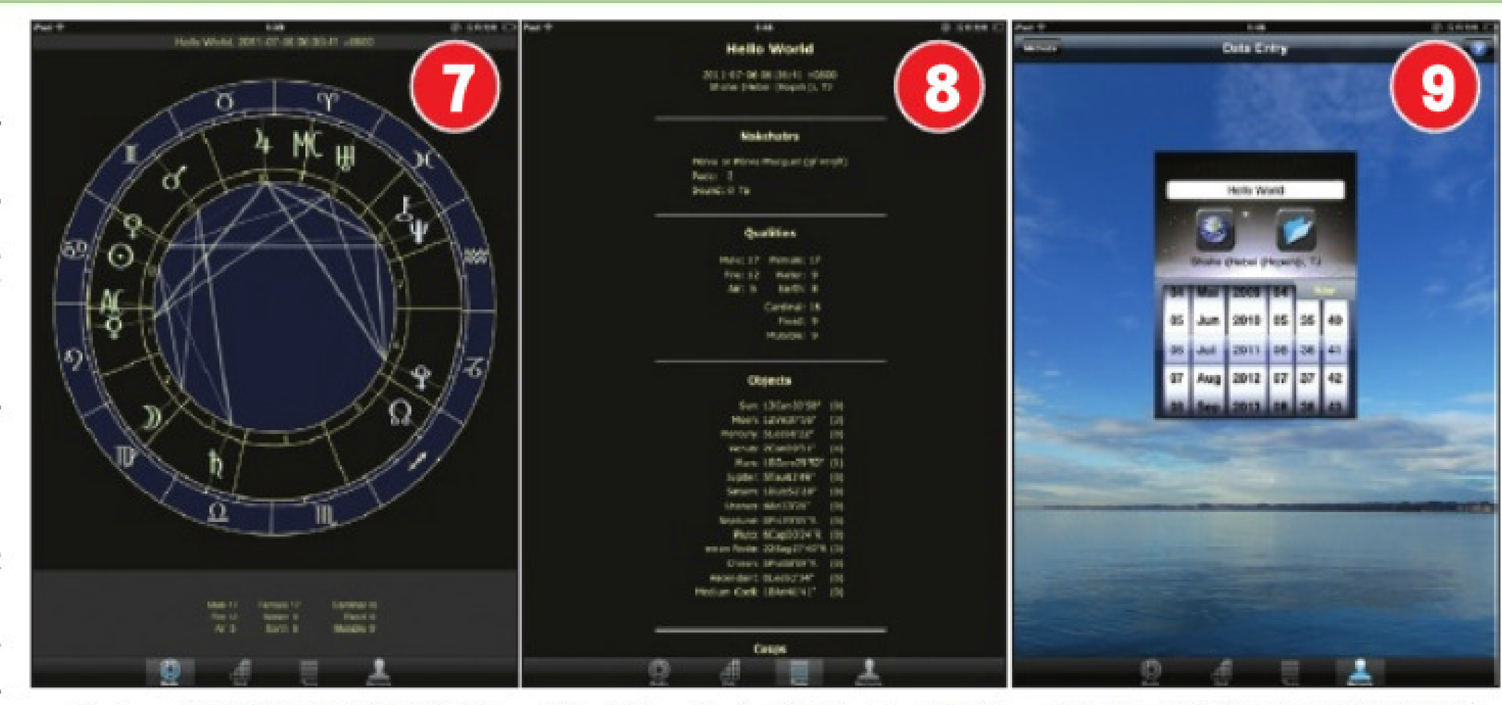
1.Kairon

优点	运行速度快，丰富的中国城市地理信息，可定制性高
缺点	画面颜色单一，相位显示不明显，无法手动输入经纬度
特别推荐	出生在县级以下城市的用户

无论是界面还是绘制出的星盘都很简洁的一款占星软件，运行速度快，支持的功能较为全面，覆盖常见的星盘绘制方法。这款软件内置的城市数据库很丰富，据笔者测

试，中国县级的城市大多数都能直接查到，相比同类软件是一个较大的优势。不过软件不支持直接输入经纬度，当你在数据库中找不到自己的城市时，就只能迁就到附近更大的城市。

这款软件的iPad版很明显地脱胎于iPhone版，配色相当简单，星体属性、相位属性均没有色彩方面的区分，使用起来会有一定的不便（图7）。另外即使iPad版的分辨率上去了，但是星体所落的位置有时会被取近似值，这对位于星座边界的星体造成了一定的视觉偏差（例如29度的星星会直接画在两个星座的交界线上），此时建议用户使用软件的“Texts”部分的“Objects”进行更准确的判断（图8）。最后注意：本软件的设置整合在系统设置界面中，初始设置只显示有限的星体，建议在设置中的“Objects”项目中开启其他星体。



Kairon绘制出的星图色彩较为单一　在“Texts”标签中可看到更详细的星盘元素信息　建立星盘的界面明显脱胎自iPhone版

个人星盘绘制简单指南：点击正文“Methods”标签，选择“Data Entry”，之后输入姓名和时间，点击地球图标查询城市位置，要进行存储，请点击文件夹图标。回到“Radix”标签，发现星盘已绘制完成（图9）。

2.Astrolgo

优点	色彩华丽，支持经纬度与时区自定义
缺点	程序有一定BUG，运行速度慢，有时甚至崩溃
特别推荐	无

这是一款优缺点都较明显的软件，相比于iOS上的同类软件，它的色彩运用很有优势，能够起到明显区分的作用（图10），但是又不得不说，作者使用的色彩与占星学传统用的色彩有一定偏差。软件的功能以及相关的设置都很丰富（图11），有些细节上的便利甚至让人惊喜，例如月亮算法可直接找到新月、满月的准确时间，然而在一些关键之处又有着缺失，例如缺少常用的月亮次限功能。在内置城市数据库方面，软件对中国城市的支持较差，甚至有时连地一级的城市也检索不到，不过软件支持经纬度直接输入，并且可以自定义时区，又在一定程度上弥补了缺陷。最后必须要说明的是，当前的iPad版本有一定BUG，偶尔会程序会崩溃退出。



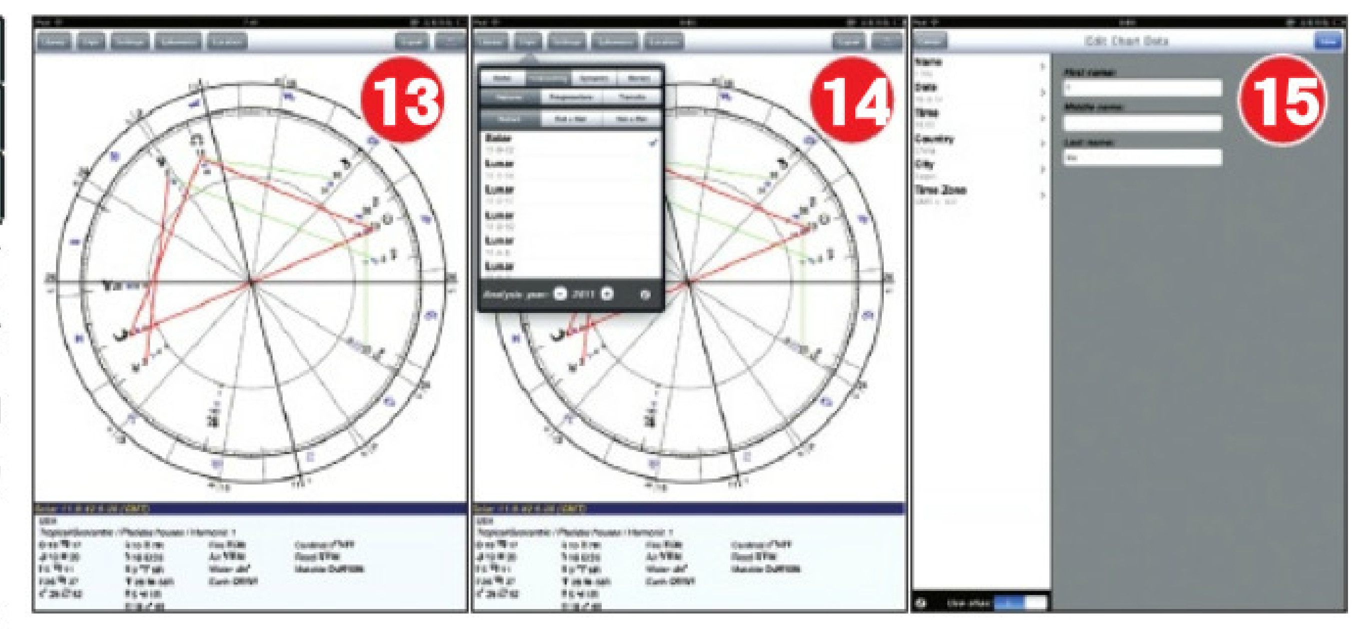
Astrolgo的色彩绘制效果相当鲜明　丰富的功能设置　可在地图上直接看到你要设置的城市

个人星盘绘制简单指南：在“Horoscope”标签页面上直接选择出生时间，在第4个标签页面上检索城市位置或输入经纬度（图12），回到Horoscope标签，星盘即已绘制完成。

3.Planetlab

优点	运行速度快，相位有明显的色彩区分
缺点	可定制性较低，不够灵活
特别推荐	较专业的传统占星用户

这款软件界面朴素，所使用的绘制方法也很有传统之风，它会将星体的度数直接标志在星盘上，对于有经验的专业占星者来说，这种方法更加清晰明确（图13）。软件的色彩运用虽然简单，但相位线上的区分，已经足够占星者进行清晰的判断。功能方面，该软件支持绝大部分常用的星图绘制方法，并且调用起来颇为便捷（图14）。它最大的问题是设置过于简单，缺乏可定制性。例如星体仅支持古典占星学的星体，现代的一些重要占星体如凯龙星、婚神星等无法显示；又例如相位的宽容度（星体间构成特殊角度的上下误差）不能调整，这对于有不同要求的占星者会造成一定的不便。



Planetlab绘制的星图有传统之风　高级星盘绘制功能的调用很是便捷　创建新的星盘

个人星盘绘制简单指南：点击左上“Library”按钮，在弹出的浮动框中点击“+”号，再分别输入姓名、日期、时间、国家、城市、时区（图15），“Save”保存后即可看到星盘。

总体来说，iPad/iPhone上目前缺乏较完善的占星软件，笔者建议用户可搭配Kairon和Planetlab一起使用，Astrolgo有些独特的功能，也可根据自己的需要决定是否选用。



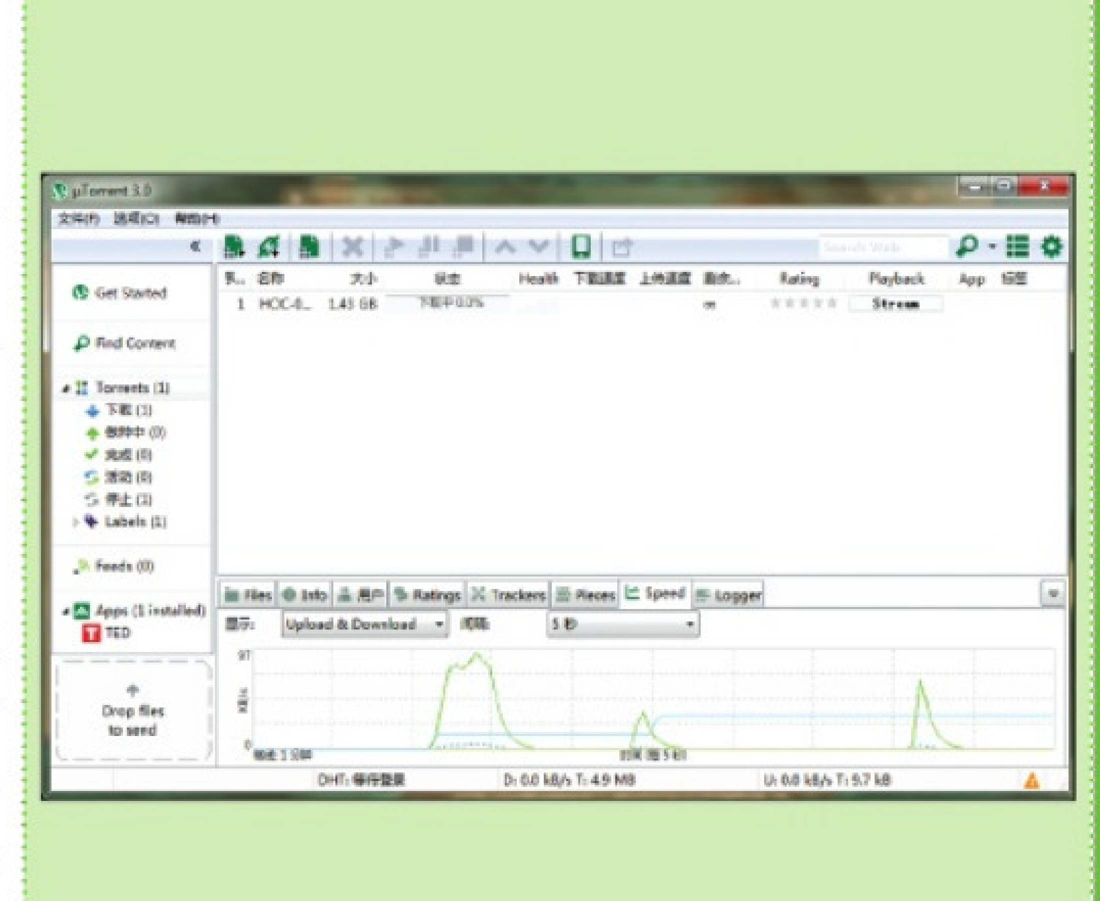
最近又有收购传言了，同样又来自于国外，如果我们想听到国内的互联网收购案例，可能要等许久了。收购对象是PopCap Games公司，其代表作是《宝石迷阵》和《植物大战僵尸》，相信读者们都很熟悉这两款游戏，传言Electronic Arts或者其他一些公司可能出价10亿美元收购PopCap Games。这对于以游戏开发为主的小公司来说是一针强心剂，只要你的产品受欢迎，无论是发展壮大（PopCap也有可能在今年底进行IPO路演上市），还是被收购，开发者都会得到应有的回报。良好的环境鼓励着更多的PopCap诞生。

■小众软件 大笨钟

超小巧BT下载工具——uTorrent3

□大小：624kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.utorrent.com/intl/zh_cn



知名的BT下载工具uTorrent更新到3.0正式版了，这是一款小巧干净的BT下载客户端，众多PT（私有种子分享）网站指定的下载工具（不少BT下载客户端集成了过多功能，比如迅雷的P2P功能，这在PT中是绝对不允许的）。这次更新的uTorrent3增加了以下功能：1.流视频功能，用户可边下载边观看；2.远程控制功能，通过Android手机程序，在任何地方都可以控制BT下载；3.用户可对种子进行评分与评论；4.新增拖曳式操作发送，如果你想分享家庭电影、手机视频和高清晰度的照片，可以直接选择计算机上的文件，拖动它到uTorrent的“文件拖放发送”框，之后uTorrent将创建一个网页链接，把这个链接分享给别人，对方就能快速下载到种子并开始下载了；最后，uTorrent3在精简界面的同时，还神奇地内置了一个程序商店。此次uTorrent的更新动作较大，不过依旧保持了小巧的身材，快捷的反应速度。



制作自己的3D图片——Gimpel3D

□大小：35.7MB □授权：免费 □语言：英文 □下载：http://www.gimpel3d.com

随着一部阿凡达的热映，3D电影算是遍地开花，不管是纯3D摄像，还是后期转换，家电卖场里也充满了3D电视。那么我们这里也不妨用软件来凑一凑热闹。Gimpel3D可以让你自己的照片也转换成3D效果，如果你有一副3D眼镜的话，那么在家就可以享受3D效果了。Gimpel3D界面看起来有点复杂，我们只需导入照片，选择3D模式，就自动转换好了。Gimpel3D还可以对3D效果进行微调，并导出各种主流图片格式。Gimpel3D的高级功能还包括3D建模，在其官方网站上有视频教程介绍，感兴趣的读者可以去看看。

基于Chrome的增强浏览器——枫树浏览器

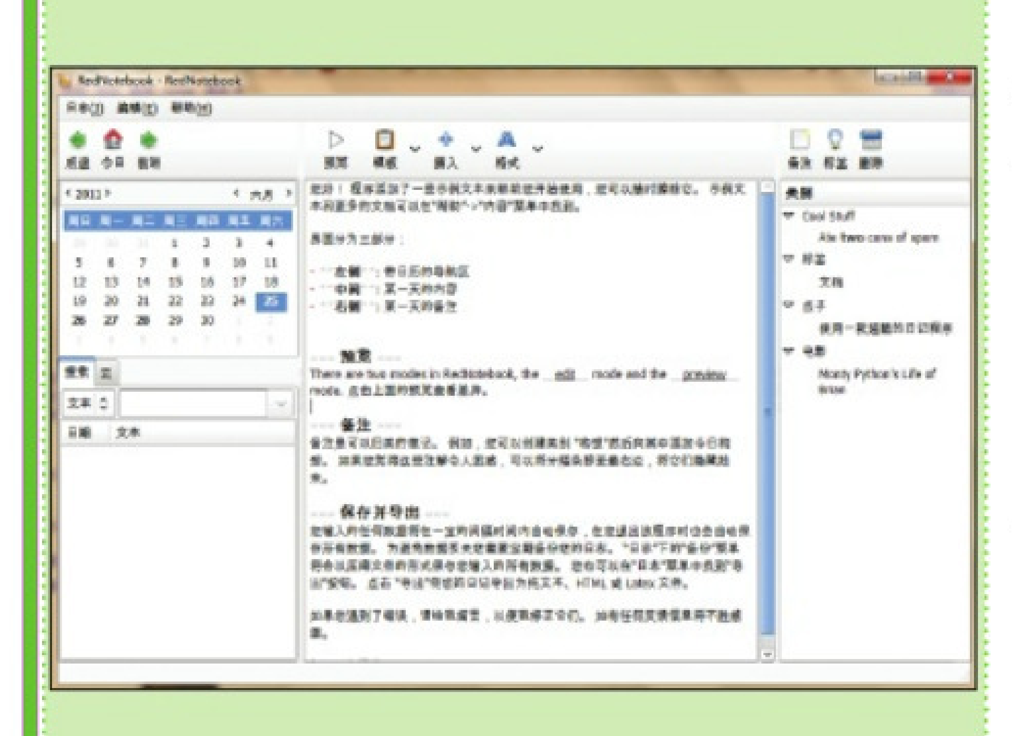
□大小：24MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.chromeplus.org



从枫树浏览器的英文名ChromePlus看，它是一款Chrome增强浏览器，类似于Firefox中国推出的针对中国市场的包含各种已安装扩展的浏览器，枫树浏览器在具备谷歌浏览器所有特性的同时，还增加了隐私数据保护、鼠标手势、IE标签、广告过滤、老板键、代理设置、常用下载工具支持、超级拖拽等增强功能；而软件的中文版还内置了包括了百度、淘宝、微博等国人常用的网站扩展。当然作为互联网爱好者及重度使用者，笔者只使用原生Chrome或者Firefox，并根据需求来选择安装扩展，本软件推荐给想体验Chrome浏览器或者偷懒不愿意手动安装插件的读者使用。枫树浏览器也编译了Linux版本，笔者测试了其英文版与中文版，发现英文版更加清爽，首页仅仅是个搜索框，而中文版则换成了导航页。

现代化日记本——RedNotebook



□大小：25MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://rednotebook.sourceforge.net

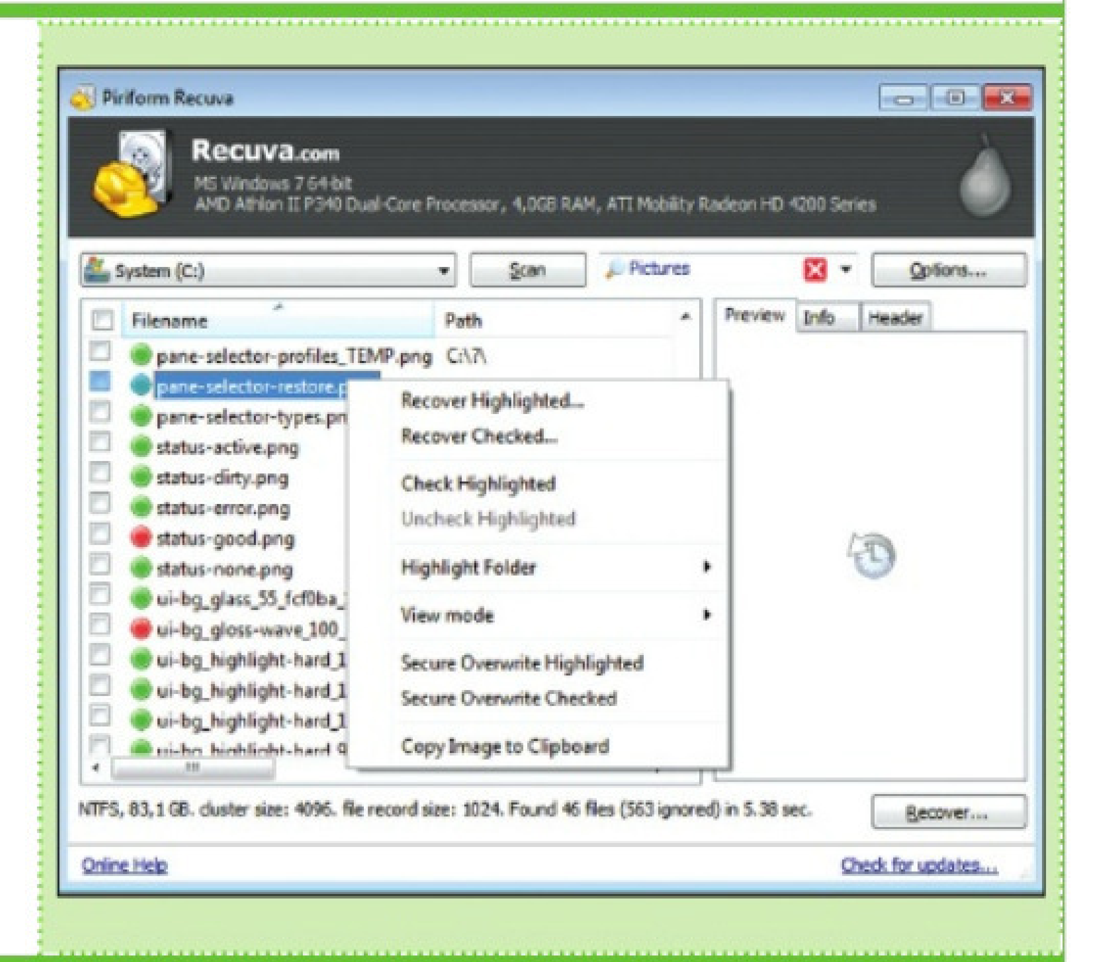
还记得你的第一个日记本吗？笔者的第一个日记本是小学的时候老师布置的任务，那个本子如今早已不见踪影。RedNotebook是一款不错的桌面日历日记本，界面很清爽，左侧为带日历的导航区，中间为日记内容，右侧为备注，包括标签、类别、删除功能等等。支持自定义模板，支持导出，支持用“标签云”来管理和整理你的日记、便签等（并非云存储，而是将相同标签的内置归于一起以便检索）。用户输入内容后，可进一步排版，例如在日记中插入图片，链接，自动转换网址和信箱地址为链接等，同时软件还支持自动保存。除Windows外，RedNotebook还跨平台支持Mac OS及Linux系统。

数据恢复工具——Recuva

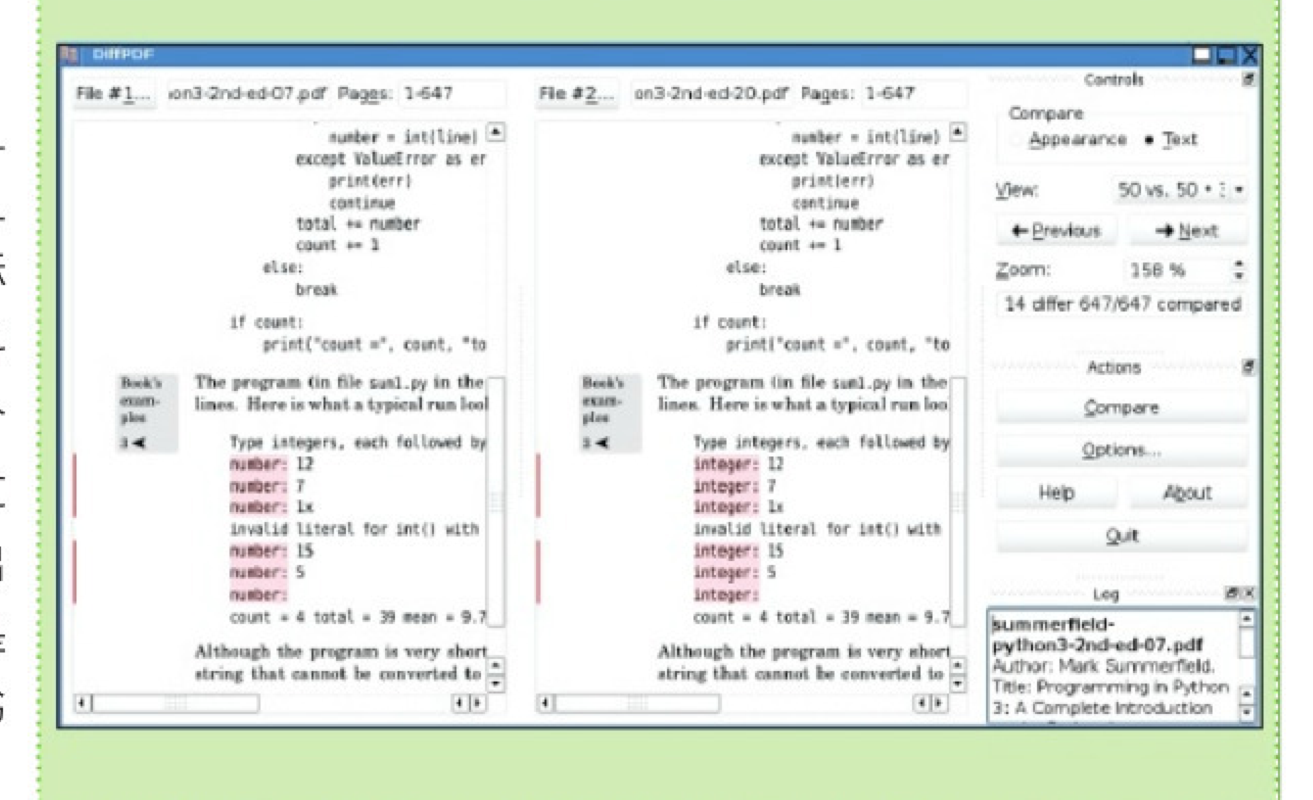
□大小：2.4MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.piriform.com/recuva

Recuva是一款数据恢复工具，与大名鼎鼎的CClaner同出自梨子公司Piriform。关于数据恢复工具，笔者总觉得这是一个死马当活马医的过程，并没有任何一款免费的数据恢复软件能够承诺可以恢复出所有的数据。除了成本可忽略不计的商业或政府部门有能力搞定几乎所有的数据恢复外，普通用户仍应当常备份、多保存，实在碰上紧急情况时，不妨用Recuva试试。它能直接恢复硬盘、闪盘、存储卡中的数据，支持 FAT12/16/32、NTFS及exFAT文件系统。软件操作简单，搜索被删除文件的速度极快，同时自带彻底删除文件的功能，删除到它自身恢复不了的程度（这个功能比较囧）。可在恢复前预览被删除的文件（限某些图片与文本）。



定时截图工具——Automatically Take Screenshots Software



□大小：500kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://freesoft80.com/products/automatically-take-screenshots-software.html

当您不在电脑旁的时候，你的电脑会干什么呢？当然它的行动肯定是你设置的，但也许会有其他人靠近。监控电脑活动情况的最佳方式之一是通过屏幕录像。但是屏幕录像会占用大量的磁盘空间。另一种灵活的方式则是定时截取屏幕图像，Automatically Take Screenshots Software就是这方面的免费选择之一。你可设置每隔一段固定的时间进行桌面截图，并自定义截图保存位置以及自动截图时间（默认为10秒），此外还可设置是否随Windows开机启动。

对比两个PDF文档——DiffPDF

□大小：4.66MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.qtrac.eu/diffpdf.html

PDF文档作为被国际标准组织（ISO）批准的文档国际标准格式，在很多的场合都非常流行，比如许多图书馆的电子资料就是PDF格式。当你需要阅读大量PDF文档尤其需要对比两个PDF文档时，打开两个窗口进行人肉对比是十分不科学的。通过DiffPDF软件可以自动完成对比功能并将不同的地方高亮显示出来，不同之处一目了然。不过需要注意的是，这款软件对比的是文字能够识别的PDF文档，如果文字是以位图方式存储（例如书页经扫描后生成的PDF），那么本软件也无能为力了。



曾经的互联网老大雅虎最近有点烦，除了自身股价维持低位之外，最近又由于支付宝的所有权转移而郁闷不已。虽然支付宝刚刚拿到了互联网在线支付牌照，但为了这张牌照，阿里巴巴将支付宝的所有权转让给一家由CEO马云控股的新公司浙江阿里巴巴电子商务有限公司。这样一来等于一块肥肉从雅虎手里拿走了，让这个昔日的巨头很是落寞。但又有传言马云是雅虎潜在的CEO候选人，如果真是这样的话，那将是一个多赢的结果，期待吧。

■小众软件 大笨钟

告别程序快捷方式——淘奇桌面

□版本：1.2 □大小：1.4MB □授权：免费软件 □作者：淘齐 □平台：WinXP/VISTA/Win7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.taoqi123.com □下载注册：http:///www.taoqi123.com/istart_1.2.0.27.exe

说明：随着硬盘进入TB级时代，层级式的文件管理方式已经越来越不能满足一般用户的使用需求。在这种情况下，或许依靠搜索才是更便捷的解决方式。这款淘奇桌面只需简单输入一两个汉字或英文，就能快速找到对应的软件或文档。平时使用时，软件隐藏于后台，只要通过快捷键“ALT+X”就能随时呼出淘奇桌面进行搜索。淘奇桌面亦支持程序快捷启动功能，再也不需要满屏快捷方式的桌面了，留一个干净的风景照桌面欣赏吧。在格式方面，本软件支持包括Word、Excel、PDF和PPT等主流的文档格式，亦支持RMVB、MP4、MP3和JPEG等主流音视频、图片格式。

点评：淘奇桌面可以显著提高电脑使用效率。不过其搜索分类切换起来必须通过鼠标操作，比较麻烦，希望后续版本可以改进。



超星文件手机看——Pdg2Pic

□版本：1.09 □大小：600kB □授权：免费软件 □作者：strnghrs □平台：WinXP/Vista/Win7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.appinn.com/pdg2pic.htm □下载注册：http://www.appinn.com/pdg2pic.htm



说明：Pdg2Pic是一款格式转换工具，PDG是超星浏览器的专有格式，必须通过超星浏览器才可以阅读。但如今手机时代，随时随地阅读已经成了习惯，如何才能在手机上也阅读PDG格式呢？有爱好者就开发了这款小工具Pdg2Pic。这是一个将PDG文件转成图像文件（包括TIFF、JPG、PNG）的免费软件，转换速度很快。转换成通用格式后，就可以很方便地将其导入手机观看了。

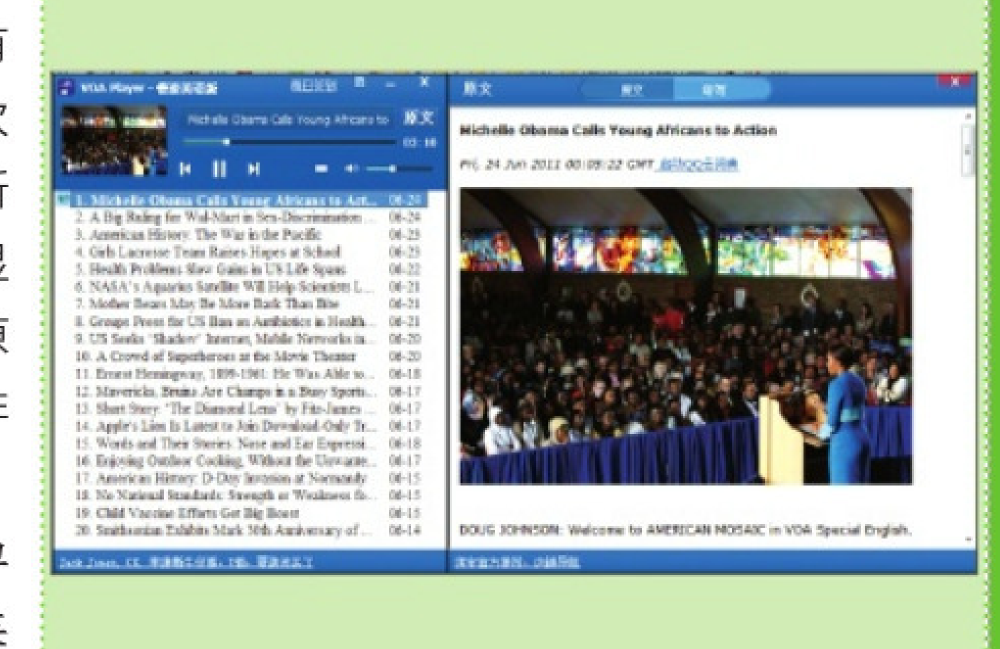
点评：电子书与纸质书的争论已经很久了。到底电子书能否取代纸质书，没必要去预测，该发生的总会发生。不可否认电子书的出现带给了人类很大的方便，如果你有一个像kindle一样的阅读器，那么你的阅读量会因此而增加许多。

英语提高新途径——VOA Player

□版本：1.0.0 □大小：2.2MB □授权：免费软件 □作者：VOA Player □平台：Win2003/Vista/XP/Win7
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://voaplayer.sinaapp.com □下载注册：http://voaplayer.sinaapp.com

说明：VOA Player（Special English Version）是一款桌面播放器，采用当前流行的音乐播放器界面风格，简单易用。该播放器的所有功能基本都以按钮形式安排于界面，不用费神到层级菜单中寻找。每次启动VOA Player，它会自动通过RSS从VOA官方网站下载20条最新的VOA慢速英语新闻，还会根据每篇新闻显示相关的图片。原文窗口显示正在收听的文本，用于死活听不懂时对照。也可以先听写，再对照原文，查找没听清的部分。避免了听不懂时无原文的问题。对于学英语非常方便的是，每次都能听最新的新闻，而且不用总是去网上搜索。

点评：对于国人来说，学英语已经成为了一项必不可少的内容，但从学校中学来的英文，恐怕不如在互联网上的原生英文效果好，毕竟英文是用来交流，而不是用来考试的。



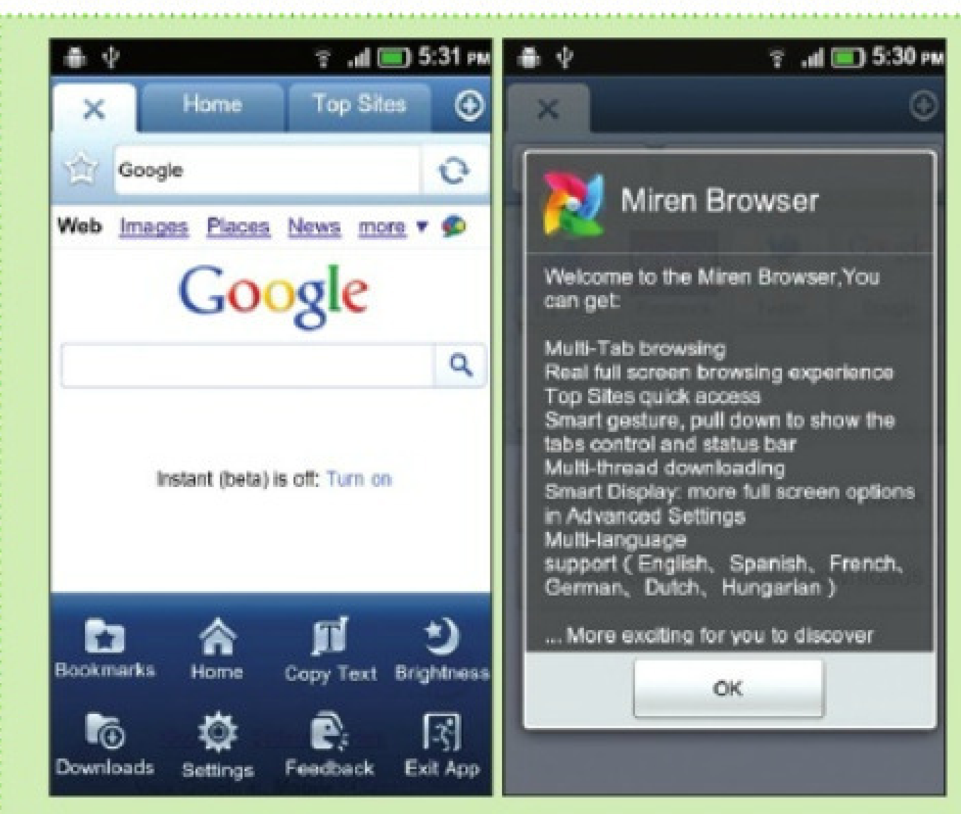


在不少手机应用的下载排行榜里，总有些无实际作用的软件却排在了前面，比如早已被证明无驱蚊功效的“电子蚊香”，以及其他靠声音就能让人“睡眠质量提高5倍”或“生活质量提高10倍”的奇怪软件。实际试过的人都知道，这些软件只是夸大其词，甚至是胡编乱造，而发表评论声称效果明显的人，若不是故意撒谎欺骗用户下载，就是被自己心理状况影响。目前各个手机平台上，最值得下载、购买的软件，应该还是那些能提高生活效率的工具，或是能带来无穷欢乐的游戏，如果可用来购买正版软件的钱不多，就不要白送给那些只能起到安慰剂作用的“非主流趣味软件”了。 ■辽宁 马卡

真的很迷人？——迷人浏览器（Miren Browser）

在Android平台上，手机浏览器的竞争十分激烈，除了系统自带的Chrome Lite外，还有Firefox、Dolphin、UC、Opera以及Skyfire等。那么在它们的重重包围之下，这款国人开发的“迷人浏览器”如何占有自己的位置呢？经过试用，笔者认为该浏览器可用“人性化的界面+实用的小功能”一句话总结。软件之所以迷人，还要在用户体验上花心思，例如“迷人浏览器”在安装后会友好地提醒导入书签，在地址栏输入时会有关键字自动补全，切换不同标签页可以用音量按键，并有专门用于看帖的“论坛模式”等一系列改善使用体验的设定与功能。总体上看，这款软件特点鲜明，尤其适用于喜欢简单、方便的用户。

点评： 漂亮的界面、实用的功能，再加上不落后于他人的内存利用效率和页面渲染速度，迷人浏览器就是用这些抓住了普通用户的心。

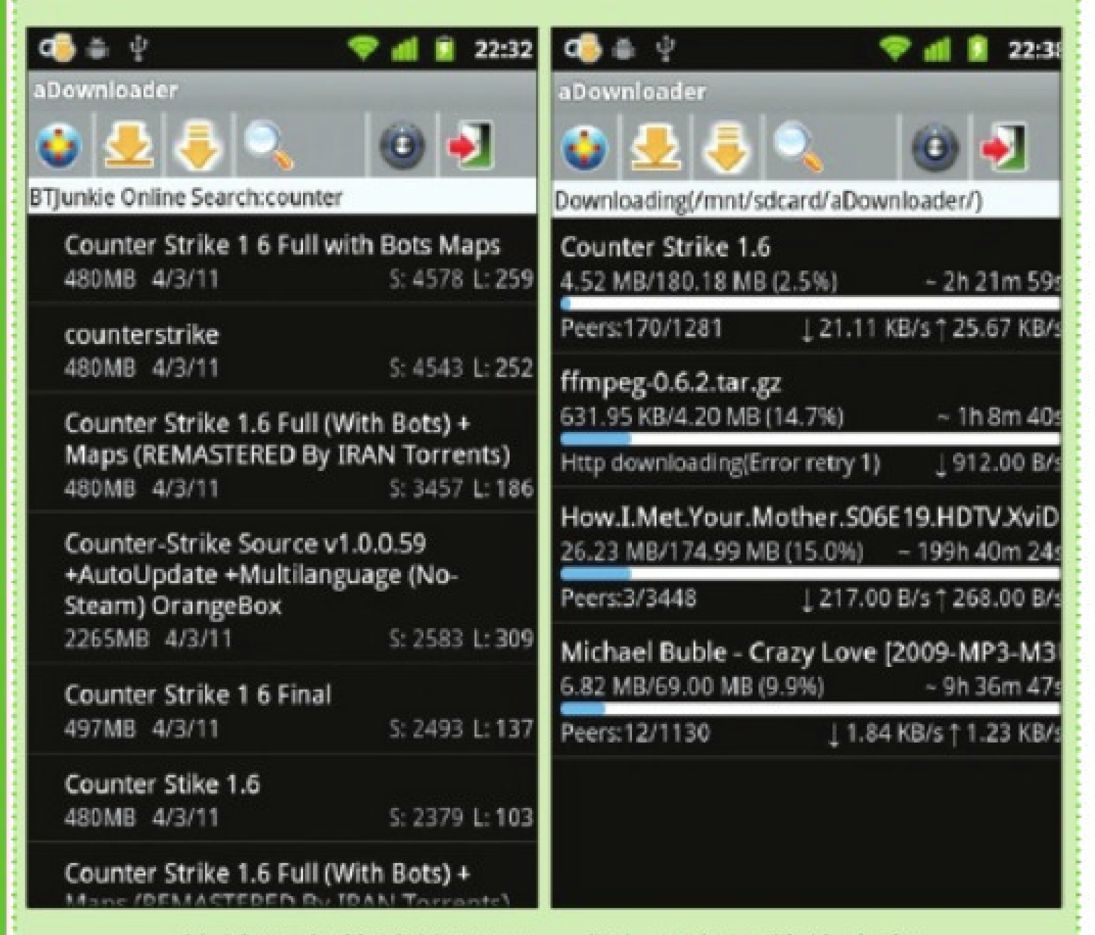


Chrome页面风格，而且软件支持多语言

PC休息，手机下BT——aDownloader

提起“通宵挂机下BT”，几乎所有PC玩家都有过体会，不过带来的烦恼也一定记忆犹新，吵人的风扇噪声、硬盘读写时发出的“吱吱”声，以及室友、家人的抱怨声……好消息是现在有了智能手机，而且好多人都配备了大容量的存储卡，我们可以用手机代替PC下载。在Android系统下，“aDownloader”就是一个好选择。该软件的特点是界面干净、运行稳定，尤其稳定性是它的长处。与其他软件相比，“aDownloader”在下载过程中崩溃的概率要更低。软件使用时，除可选择本地的“.torrent”文件外，还可在浏览器中长按链接，再在弹出窗口中选择“Share link”，并选择使用“aDownloader”下载即可。除BT下载外，该软件同样可进行HTTP下载。

点评： 用手机长时间下载会使电池迅速耗尽，因此需连接充电器使用，另外应尽量避免使用有流量限制的3G下载，以免流量超出后的费用难以承受。另外长时间BT下载会加速硬件老化（如手机电路板和存储卡），不适合用该软件来长时间地下载，但偶尔尝试并无大碍。



软件没有花哨的界面，或许是为了节约内存

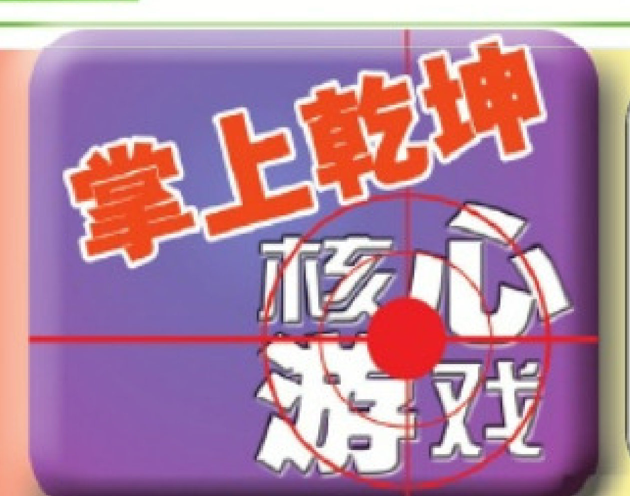
给她一个漂亮的素描画吧！——uSketch

假如以简单娱乐为目的，使用PC美化图片实在有些麻烦——你要先拍照，然后把数据导入PC，最后再用软件一步步操作，等一切都完成后，或许已经兴致全无。对于性能不差的智能手机来说，许多图片美化工具完全可替代PC上的软件，简单的工作就都交给它吧！iOS上的这款“uSketch”专门用来制作素描画，它简便易用，制作效果出色。使用方法是导入相册中一张照片，再在屏幕上左右滑动，软件就会实时处理，用户可近乎实时地观看到处理后的效果，速度堪比PC，几乎没有延迟。软件提供了10余种素描效果，处理后还可通过Email、Flickr、Twitter、Facebook快速分享。

点评： 软件的操作体验出色，拍照、处理、分享在几步之内就可完成，甚至图片的处理效果也比一些PC软件更出色。更重要的是，该软件是免费的。



从对比图上看，uSketch在“照片变素描”功能上不逊于任何PC平台的傻瓜式图片美化软件



舞夜俱乐部（DC正版）

中国移动手机游戏 China Mobile Games

□版本：1.00 □大小：202kB □费用：10元 □平台：Java

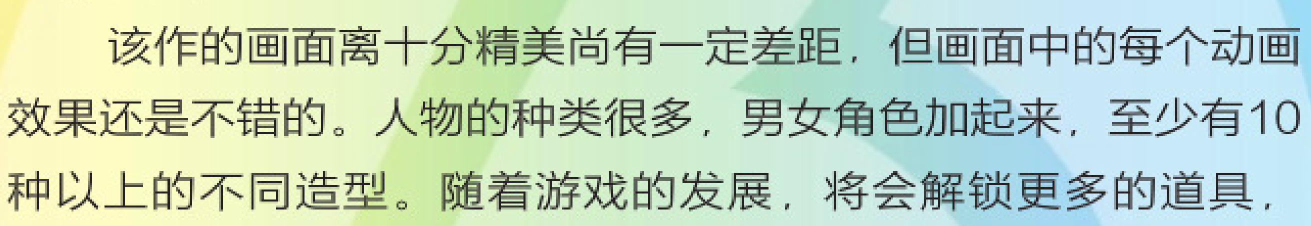
□类型：SIM □下载方式：编辑短信980966发送至10658899

□推荐玩家：喜欢养成类游戏以及对夜生活感兴趣的玩家

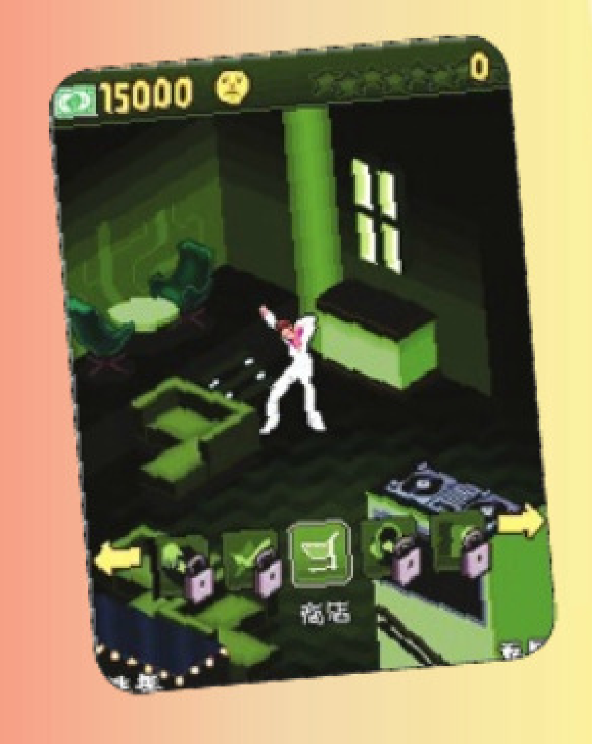




模拟养成类型的游戏一直受到广大玩家的喜爱，台湾大宇公司的“明星志愿”系列一度风靡单机PC游戏市场，而来自美国艺电的“模拟人生”系列则是全球最畅销的游戏，没有之一。《舞夜俱乐部（DC正版）》虽然不是模拟游戏人物，但它以时下网页游戏最流行的题材，即模拟店铺的方式进行游戏，也别有一番乐趣。



该作的画面离十分精美尚有一定差距，但画面中的每个动画效果还是不错的。人物的种类很多，男女角色加起来，至少有10种以上的不同造型。随着游戏的发展，将会解锁更多的道具，从一开始的灯光、音响、舞池到后面的迪斯科球、激光柱等等一应俱全，除此以外，你还可以雇佣一名DJ员工来为你运转整个俱乐部。当然，这些道具购买以后还能够升级，比如灯光可以从普通灯光升级到豪华旋转灯光，舞池可以从普通舞池升级到豪华超大型舞池等等。不过这些设备也有使用寿命，如果运气不好，这些设备很快就会被磨损消耗掉，因此初期没有必要为了吸引NPC的眼球而购买一些与自己实力差距太多的东西。除了设备会消耗，你的DJ也有可能会被别人挖角，因此如何合理运转整个俱乐部，这就要考验各位玩家了。



点评：《舞夜俱乐部（DC正版）》的新手指导详细，难度较低，人物造型种类繁多，模拟经营风格独特，喜欢模拟经营游戏类型的玩家值得一玩。

系统	★★★★★★★★
画面	★★★★★★★
音效	★★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操控	★★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★★

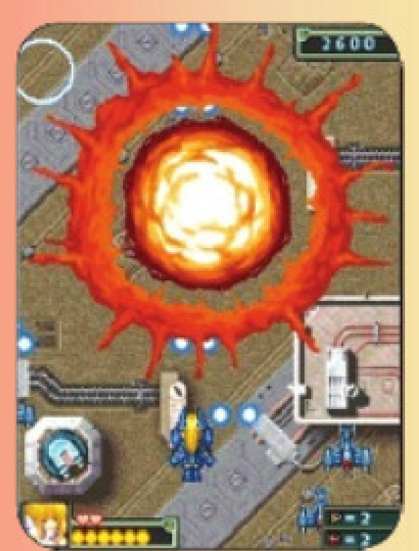
萝莉空战–萌系大比拼

□版本：1.00 □大小：679kB □费用：10元 □平台：Java

□类型：STG □下载方式：编辑短信981671发送至10658899

□推荐玩家：喜欢挑战极限以及对卷轴式射击游戏有爱的玩家





卷轴式射击游戏相信各位80后甚至90后的玩家们都不会陌生，FC平台上著名的“沙罗曼蛇”系列就是卷轴式射击类游戏的经典作品之一。当然，街机厅中的《雷电》《空牙》等作品也给我们留下了不俗的印象。时隔十余年后，一个名为“东方XXX”系列的游戏又让我们再一次对卷轴式射击游戏“沉迷”起来。当然，我们今天为大家介绍的并不是“东方XXX”系列移植到手机平台的作品，但它又与“东方XXX”系列有不少相似的地方，下面我们就一起来看看。

和“东方XXX”系列一样，《萝莉空战–萌系大比拼》也分为数个女性角色，每个角色的攻击方式与必杀都截然不同。该作的画面偏向日式卡通风格，无论是敌我人物还是飞行的子弹以及必杀的特效，都与写实类卷轴射击游戏有明显的区别。而且随着关卡的深入，角色身上的机甲也会发生外形与颜色的变化，究竟哪个角色与武器才适合你，这就要看每个玩家自己的感觉了。



点评：《萝莉空战–萌系大比拼》的画面很萌，日式卡通风十足，游戏的难度适中，适合“东方XXX”系列玩家以及对卷轴式射击游戏有爱的玩家。

系统	★★★★★★★
画面	★★★★★★★★
音效	★★★★★★★★
剧情	★★★★★★
操控	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★★



天天向上之圣者传说

□**版本：**1.00 □**大小：**640kB □**费用：**10元 □**平台：**Java

□**类型：**RPG □**下载方式：编辑短信981616发送至10658899**

□**推荐玩家：**电视节目《天天向上》的粉丝以及喜爱中华传统文化的玩家

2008年8月，湖南卫视打造了一部大型礼仪公德脱口秀节目《天天向上》。该节目用各种形式来传播中国千年礼仪之邦的礼仪文化，凭借欢快轻松幽默的氛围，受到很多观众的好评和喜爱，后来还出现了同名的歌曲、丛书以及电影等等。而就在近期，一款名为“天天向上之圣者传说”的Q版角色扮演游戏出现在我们面前，该游戏正是以湖南卫视《天天向上》栏目为原型加以创作改编。

这款游戏的画面清新简洁，细节丰富，游戏对话内容轻松搞笑诙谐，显然经过了一定的润色。该作虽然是回合制游戏，但战斗时的节奏感很好，而且技能特效十分绚丽。人物的细节表现也很到位，每个人物的个性可以通过其服饰表现出来。另外值得一提的是游戏的按键布局十分贴心，自由度方面也稍高于其它角色扮演类游戏。



点评：《天天向上之圣者传说》采用了Q版游戏画面，轻松搞笑的对话，让玩家通过游戏即可在愉快的环境下学习中华礼仪。

系统	★★★★★★
画面	★★★★★★★
音乐	★★★★★★
剧情	★★★★★★★
操作	★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★

失落的帝国



□**版本：**1.00 □**大小：**940kB □**费用：**12元 □**平台：**Java

□**类型：**RPG □**下载方式：编辑短信980608发送至10658899**

□**推荐玩家：**对日韩游戏有爱以及喜爱角色扮演游戏的玩家

韩国网游一直以画质制胜，而日本网游则是以内涵出名，那么这款号称在日韩地区全年下载量超过12万次的游戏表现如何呢？下面就让我们一起来看看。



游戏的画面十分出色，采取了写实兼Q版的手法表现。比如人物的头像就采用了写实手法，且会随着剧情的进展而有不同的表现；而在大地图中的人物则采用了三头身的卡通Q版人物。这种Q版与写实手法的结合，让画面的表现力更好，更具视觉冲击。



游戏的内容部分也很丰富。该作有3种职业，在一开始的时候，会提示玩家进行选择，分别是战士（近战高防）、法师（远程高抵抗）、枪手（远程高回避），这3种职业对应的游戏路线有着细微的差别，而3种角色的武器装备外形也截然不同。游戏中的快捷键设定比较贴心，分别用“*”与“#”进行调整，而数字7与9负责使用，这大大降低了游戏的难度，改变了以往手机游戏使用物品难的窘境。同时该作还融入了一些十分流行的网游元素，比如强化武器装备、生活技能等等。



点评：《失落的帝国》的游戏画面冲击力强，细节表现丰富，游戏内容庞大，喜爱角色扮演游戏的玩家值得尝试。P

系统	★★★★★★★★
画面	★★★★★★★★★
音乐	★★★★★★★★
剧情	★★★★★★★★
操作	★★★★★★★★
耐玩	★★★★★★★★★



平行世界

——暑期平板电脑横评

■本刊编辑部 魔之左手 Sting
Fly BlueSky Enigma
Suns 晶冰

尽管2010年被iPad激起的平板开发热潮并未形成产品上市浪潮，但在获得足够的开发和成熟时间后，2011年成为了真正无可置疑的平板年。今年的平板电脑产品，在新的软硬件支持下，已经逐渐摆脱了对iPad的模仿或将手机、MP4大型化的简单模式，出现了很多更出色更个性化的产品。

不过在平板电脑已经大行其道的今天，却有无数问题仍然困扰着用户们，平板电脑到底是怎样的产品？是经典电脑和数码产品的终结者？还是新应用、新市场的开拓者？它们针对的是怎样的用户和应用？这些产品有什么特色和不同？在暑促的大潮中怎样选择符合我们需求的产品呢？在这欢乐的暑假中，本刊征集到了市面上一些典型的平板电脑产品，希望通过一次横向的比较和评测让大家对这些问题有所了解。

○产品介绍

随着新一代平板电脑产品的成熟，越来越多的厂商开始推出自己各有特色的产品，它们在价位、设计、软硬件配置、扩展功能、定位等方面有相当大的差别。从新一代产品更多采用的名称——Pad，到更轻薄的外形，再到普遍从手机系统发展而来的操作系统，以及大量采用的ARM架构平台，都可以看出它们和老一辈平板电脑——TabletPC已经有了很大的区别。



一、安卓3.X平板电脑

1.金属奏鸣曲——宏碁Iconia Tab A500

优点：性能出色，功能全面，散热好

缺点：略重

参考价格：3299元

这是一款10.1英寸屏幕、安卓3.1系统平板电脑，线条简洁，前部屏幕和外壳采用一体式设计，从前部两侧开始的弧形金属外壳延伸至背部，厚度13.3mm，重量达到765g。其屏幕分辨率为1280×800，支持最高10点触控，前后分别配置200万和500万像素摄像头，支持720p视频拍摄。它提供了独立电源接口，在充电时可更方便地使用USB接口进行连接同步等应用，但不能通过USB充电，旅行时要携带充电器。它还提供了HDMI输出接口，可外接闪存、键盘等设备的标准尺寸USB接口，用于未来附件应用扩展的多媒体底座接口，旋转方向

锁定拨杆可避免在卧姿等一些情况下不必要的屏幕转向，使用更舒适。

A500采用NVIDIA Tegra 2 1GHz双核处理器，配备低功耗GeForce图形处理器，内存/闪存为1GB/32GB。具备电子罗盘感应器，另外还提供了GPS接收器。它提供了基于Acer全系列产品的Clear fi.功能，可共享Acer电脑、手机等设备中的文件，内置办公文档处理和DPF浏览软件，以及一些很有趣的高清游戏，可支持1080p分辨率视频播放。

它支持杜比技术立体音响效果，在播放时表现不错，完全可满足MP3音频和MP4视频播放。其采用的金属外壳虽然让重量增加了不少，不过确实获得了不错的散热效果，长时间使用后在电池和处理器部分也仅有些温温的感觉。


连接阜提供了更强的扩展能力



2.安卓3先锋——摩托罗拉XOOM

优点：性能出色，功能全面，散热好

缺点：略重，电池续航时间短

参考价格：4600元（WiFi 16GB）

XOOM是摩托罗拉的第一款平板电脑，曾经是安卓3.0系统的第一款产品，目前已经升级为安卓3.1，它采用10.1英寸屏幕，分辨率1280×800，最高支持10点触控。整机厚度12.9mm，实测重量720g，显得很薄，就是偏重了些。前后分别安装了200万像素和500万像素摄像头，支持720p视频拍摄。它采用了NVIDIA Tegra 2双核处理器，配备了1GB内存，拥有电子罗盘、温度感应器和GPS接收功能，支持HDMI输出。

摩托罗拉XOOM侧面采用ABS塑料材质，占据背面4/5面积的是金属外壳，虽然采用磨砂处理，但还是非常光滑，拿在手上总感觉要滑下来，再加上其重量偏大，拿久了感觉还是很累。此外XOOM的解锁键在背面，将平板电脑平放在桌子、床上时，开锁解锁需要翻过来，不是很方便，要是能设计在侧面就好了。这款平板电脑的散热效果非常不错，长时间使用后几乎感觉不出发热。而XOOM的电池续航时间较短，如果玩游戏且开启音效，或者使用GPS地图导航，只能坚持5～7个小时，但如果只是看小说，能使用8～10小时。

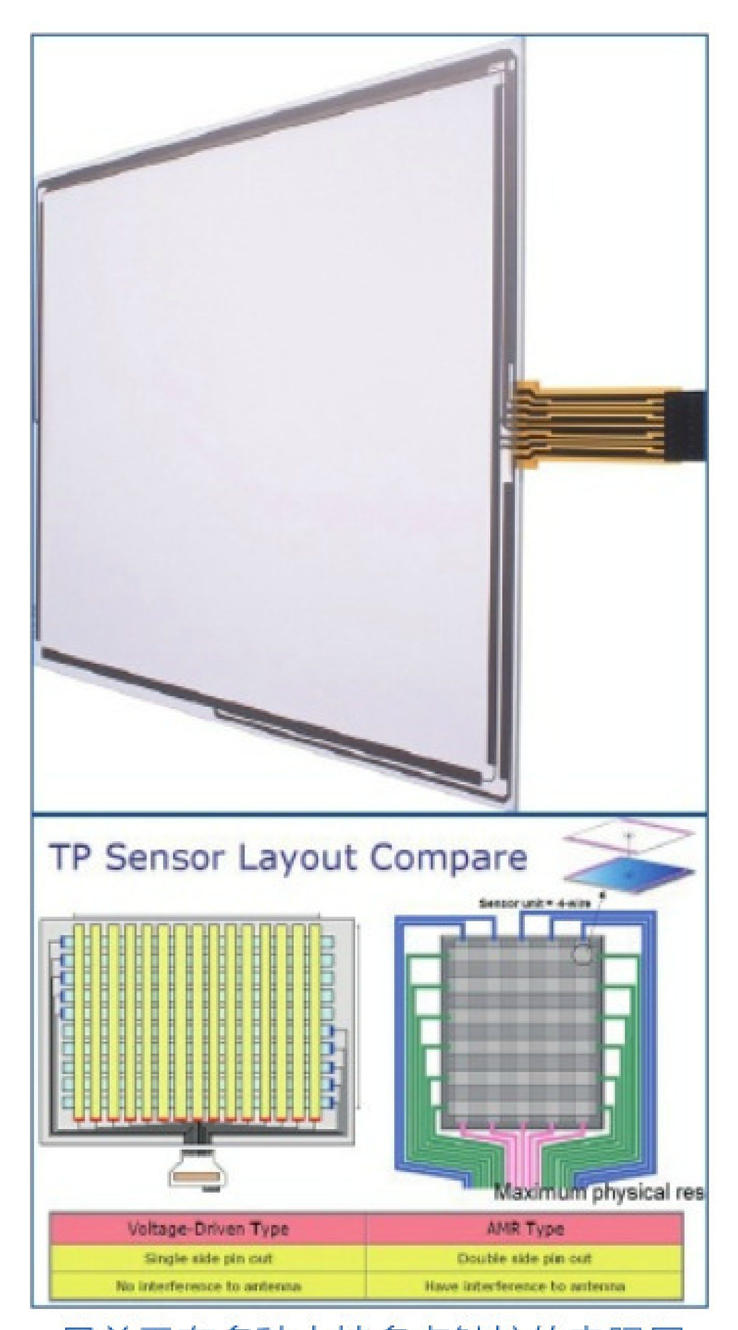

XOOM的解锁/电源键在背面

触摸屏之辨

目前在平板电脑上配置的触摸屏主要是电阻屏和电容屏，这点我们在之前的一些介绍中也有提及，但本次测试中我们仍然发现它们已经有了新的进化。首先我们看到的是电容屏向低端产品的延伸已经影响到了平板电脑，我们评测中的一款廉价“山寨”产品就采用了电容式触摸屏，在不手动锁屏的情况下可随意携行，由于电容触控方式只识别皮肤的触摸，因此很少会被误触，且操控感和屏幕效果更好。

而另一点需要注意的是，一些产品也用电阻方式实现了多点触控，例如本次测试中的智器T10和爱国者M710。它们的电阻式触屏同样可实现缩放等双点操控，不过操作感一般，甚至在屏幕上有明显的不平整或快速移动时容易丢失信号。另外电阻屏让笔者觉得很不方便的就是必须关闭屏幕后才能放进包中，否则很可能因为任意物体触动屏幕而出现误操作。

综上所述，目前辨别电容与电阻屏已经不能简单地看是否支持多点触控，对屏幕类型有要求的用户可使用一些坚硬且尖端圆钝的物体点触屏幕，看是否能进行操控，有反应的产品大都是电阻屏（也有一些很特殊的产品在电容屏上支持触控笔操控，但这样的产品并不多，且大都是面向商务而非消费市场，如本期新闻中的富士通新平板电脑STYLISTIC Q550）。



目前已有多种支持多点触控的电阻屏

○横评方式

本次横评不会将性能作为重点考察对象，更多的关注应用能力和设计特色，评分内容将包括：外形设计和做工（30分），配置和性能（40分），功能及附加价值（25分），质保能力（5分）。

一、产品设计及做工（总分：30分）

本项目主要考察产品的造型设计、机身材料、体积重量以及加工精度等其他设计方面的细节。

a.第一感觉（满分20分）

由两名评测工程师（技术宅男）、两名美术编辑（美眉）分别打分，取总成绩的平均值作为最终成绩（但保留相关分数，用于特别推介）。考察内容包括：

造型是否美观时尚化，色彩搭配是否个性养眼

是否足够轻薄易用

操控、连接等是否足够舒适

b.产品做工（满分5分）

产品做工是能够反应厂家态度和实力的细节，优秀的产品不会在任何细节上妥协或应付。本项目主要考察外壳加工工艺、表面处理和接缝吻合度等方面。

c.材质（5分）

良好的选材可彰显产品的档次、品味，并且对散热等性能也有帮助，在这一点上与手机和笔记本电脑有些类似。选用轻质金属、碳纤维等材质的产品将获得更好的分数。

二、配置与功能（总分35分）

本次测试偏重于应用能力，我们不追求绝对的高性能，加上选用样品采用不同的操作系统，因此软件测试得分所占比重较小，将采用更贴近实际应用的测试，例如对视频的解压能力，可视角度，对一些较高端游戏、操作的响应能力、实际电池续航和充电时间等。

a.配置（10分）

考察和对比产品的处理器、内存和内置闪存容量、屏幕类型、接口配置等指标

b.性能实测（15分）

用测试软件和日常应用、游戏考察产品的处理性能、网络性能、操控性能等（5分，由于此项得分与上一项相关性较大，因此分数设置略低）

屏幕显示性能考察屏幕的亮度、色彩显示等（10分）

c.电源相关（10分）

考察对用户体验非常重要的电源实际表现，在性能测试中开始计时，以保证用统一的操作频率，工作压力等考察电池的实际使用和待机时间。采用附带充电器和连接电脑方式考察实际充电时间、较短时间（半小时和1小时）的充电能力。

三、功能及附加价值（总分25分）

对于目前平板电脑采用的智能操作系统和移动互联网体系来说，功能已经与网上服务和后续扩展能力联系非常紧密。

a.扩展和连接能力（12分）

考察产品的闪存等扩充能力和WiFi、3G、蓝牙、USB等有线、无线连接能力。（4分）

重力感应、摄像头、GPS、AGPS、电子罗盘等内置扩展功能。（4分）

支持专用外接设备或附加设备种类较多，连接方便的，酌情在本项增加接口分数。（4分）

b.附加价值（13分）

考察厂商和第三方提供的软硬件扩展升级能力，例如固件升级和补丁速度，在线商店的内容数量与质量等。

四、质保能力（5分）

与笔记本和手机产品不同，平板产品的配置较为标准化，使用指导和硬件问题的可能性较少。其应用能力很多

体现在操作系统和软件方面，因此厂商在硬件和操作方面的售后服务很大一部分被归入所谓的附加价值部分，但硬件的质保服务还是很重要的。

在此项测试中，我们考察厂商提供的质保期限、内容和电话、网络回馈服务的服务时间、回馈速度。而对用户的一些补偿、承诺服务则在此项与上一项中进行加分。

奖项设置

除总成绩最高和拥有高性价比的产品获得编辑选择奖外，我们还根据产品特色设置一些特色奖项。在量化指标上选择一些相关项目进行得分对比，例如最佳便携性参考电源能力和尺寸重量项目；视听最强者参考音视频播放能力、屏幕显示相关项目。另外如有针对年轻人、商务人士、专业人员设计的优秀产品还可颁发特别推介奖。

二、iOS平板电脑

1.平板的中兴者——苹果iPad

优点：触摸屏质量上佳、软件设计亦使得动画操作感非常流畅

缺点：内存容量紧张，吃内存的大游戏运行前最好关闭其他软件

参考价格：2588元（WiFi 16GB）



尽管已经发布了很长时间，身前有已经死去的往者，身后有纷至沓来的新人，但苹果的iPad仍是我们无法忽略的杰出产品，将其认定为“平板电脑的中兴者”，应不为过。

这款产品具有一块质量相当出色的LED背光镜面多触点显示屏，其技术规格为9.7英寸对角线、1024×768像素分辨率、132ppi清晰度，触控屏表面涂有耐指纹抗油涂层，并分布有1000个感应点。从具体使用来看，该屏幕显示清晰，颜色鲜艳，并具有快速的反应能力。显示屏与平板的正面采用一体式设计，简洁的前面板上只有一个“Home”键，其他按钮及接口则分布在上、下、右3个侧面，例如USB数据口/内置扬声器音孔（下侧）、音量调节/静音或旋转锁定开关（右侧）、耳机/内置麦克接收口（上侧）。下侧面中央的USB数据口比较特殊，除了可在传输数据的同时充电外，用户亦可用它搭配各种配件来实现iPad的各种扩展功能，例如存储卡读写、HDMI输出等。

iPad实测厚度13mm，重700g。仅配置256MB内存，使得该平板在执行多个大程序，特别是游戏时，极容易遇到瓶颈，一般此时用户需手动结束其他大程序才可保证当前程序的流畅运行。但值得注意的是，尽管硬件性能不高，但得益于iOS系统软件设计的整合优势，在操控方面的流畅表现（滑动、放缩），iPad却足以傲视群雄。

iPad内置25wh可充电锂聚合物电池，正常使用续航时间约为10小时，表现出众。但超大容量的电池，充电百分比速度就要慢一些了，半小时可充电约14%，每小时可充约28%，整体充满需近4小时。



2.缓步升级——苹果iPad2

优点：配置升级使运行更流畅，支持FaceTime功能

缺点：扩展配件昂贵，摄像头像素数低

参考价格：3688元（WiFi 16GB）

苹果iPad2推出之时，尽管其升级幅度远没有大家想像的大，尽管乍一看和iPad一代没什么区别，但还是引起了抢购的热潮。iPad2的屏幕与接口、总体布局与iPad一代基本一样，从外观上看，其厚度减小为8.8mm，背部更加平整，重量降低为600g左右，前后各增加了一个像素数不高的摄像头，仔细观察还会发现其扬声器位置从侧面移到了后侧方。

iPad2的处理器升级为1GHz双核产品，内存增加到512MB。在实际使用中可以感觉到一些大型程序的打开速度有明显提升，整体感觉更加流畅。配置摄像头之后，它也可以通过WiFi网络方便地实现FaceTime视频聊天功能。

为了如实反映这些平板电脑的使用感受，在作惯了对比和评测的晶合实验室众人之外，我们还将参加本次第一印象评分的美编mm和应用组技术宅男的实际感受及其评分全部奉上，读者朋友们可以参考一下。

第一印象点评、成绩表

厂商	型号	晶冰	suns	Enigma	Sting	总分
宏碁	Iconia Tab A500	评分3.75：挺好用的，可外观实在难看，重量也不轻	评分4：重力旋转的功能不如iPad，分辨率高，清晰，翻页也灵敏，外观设计有待改进	评分4：反应速度明显比其他安卓系统Pad要快，缺点是没有实体Home键	评分4.25：屏幕效果出色，显示细腻并且对触摸的反应灵敏（但必须要说，距离iPad仍有距离）。机身各部件的设计也较细致，按键位置合理。机身较沉，特别是横屏持握时，单手较为吃力	16
摩托罗拉	XOOM	评分4：手写识别能力比其他产品出色，外观不错，美中不足是有点沉	评分4：手感不错，翻页流畅，功能强大，设计比较好，缺点是重量沉	评分3.75：反应速度较为流畅，手写识别率不错，待机恢复后有时网络中断导致下载失败	评分3.75：缩放不如iPad，不够平滑，没有实体按键很不习惯	15.5
苹果	iPad	评分4.5：粉棒的东东，大爱，用着很顺手	评分4.5：非常好，反应灵敏	评分4.5：非常好，流畅度行云流水，反应十分迅速，手感很好	评分4.5：非常好，大小合适，其他产品的触摸感让人觉得是用手指提到鼠标，iPad则让人觉得手指是心灵的延续	18
	iPad2	评分4.75：更薄了，超棒，绝对好东西	评分4.5：翻页比iPad一代好一些	评分4.5：反应速度比初代更快捷一些，重量也更轻一些	评分4.75：更轻薄，更秀美，加上皮套外壳可锦上添花	18.5
智器	T10	评分3.5：外观设计不错，可有点重，反应不灵敏，有时候按得轻了没反应	评分3.75：阅读时不能放大缩小，外观设计比较好	评分3.25：旋转不灵敏，屏幕手感不好	评分3.5：内置视频和阅读功能不错，性能较好，屏幕上有条纹，发热量大	14
爱可视	7HT	评分3.5：很轻很薄，但是操作很不灵敏，功能少	评分3.75：轻薄，外观还行，不过按键全在屏幕上，操作不方便	评分3.5：反应速度极慢，重力感应极不灵敏，没有Home键，触摸屏“返回键”易按错，屏幕虽小，重量虽轻，操作体验却不舒适	评分3.25：音视频效果不错，但操控感较差，基本上是个大号触屏MP4	14
爱国者	M710	评分3.5：外观设计十分棒，可实在不好用，速度慢，触摸屏不灵敏	评分4.25：重量适合携带，白色设计时尚，图片载入速度稍慢，不足是屏幕较小	评分3.75：外观时尚，内置功能强大，屏幕效果不错，但是反应较慢，操控有延迟	评分3.5：外形设计可爱、轻薄，附赠皮套实用，但是相应速度明显较慢	15
壹人壹本	T3	评分4：其他能力实在一般，外观也不怎么好，但是记事本功能实在不错，给中老年人用很好	评分3.75：设计一般，比点击屏幕不灵敏，阅读比较实用	评分4.25：手写输入定位精确，符合传统输入习惯，可连续输入。重量略沉，缺乏多点触控能力，设计思路落后于时代，最致命的是反应不灵敏	评分3.75：屏幕效果和整体外形，包括触摸笔的橡皮擦设计都还不错。笔式操作虽然是一个特色，但是Android系统的多点触摸完全无法表现，不能不说是一个很大的缺陷。内置程序中最有自家特色的电子阅读器，偶有死机情况，好比关键部位掉链子，急待改善	15.75
神码	EM73	评分3.5：除了重量比较轻，其他都很一般，设计不够精美，分辨率不高	评分3.5：开关设计不舒服，还会有突然重启的状况，重力感应不好，分辨率不高，设计不精美	评分3.5：重力感应极不灵敏，经常出错无法正确切换，滞后反应十分明显，手感不流畅	评分2.75：3指以上触摸基本不支持，Home和返回按键的设置很不符合使用习惯，屏幕效果差，开机延迟明显	13.25

三、安卓2.X平板电脑

1.全能低价位——智器T10

优点：内置丰富应用，速度较快

缺点：略重，内置存储空间偏小

参考价格：1699元

这是一款9.7英寸使用安卓2.2系统的平板电脑。硬件配置上采用了AML8726M Cortex-A9单核主频800MHz的处理器，以及1024×768分辨率IPS压电式多点触摸屏幕（最多支持十点触控），配备512MB内存，内置8GB存储空间，支持802.11b/g无线网络标准和蓝牙。实测厚度13.5mm，重量753g，前后均为完全平面设计，侧面有屏幕方向锁定键。

T10的速度不错，屏幕手感也很好，操控响应速度稍差。如果离屏幕较近，可以发现屏幕上有平行的纹路，但不影响IPS出色的显示效果。使用WIFI上网的速度较快，不过这更多的是受WIFI热点的带宽等因素影响。系统已内置部分常用网站，打开这些网站非常顺利。

这款产品连续播放视频的续航时间大约为5小时，但目前固件的电量管理有些问题，随总电量的降低，单位电量续航能力提升得很明显，视频播放的小时耗电量从30%逐渐下降到15%左右，而且仍无法在开机状态下充电。长时间运行或充电，充电接口附近的温度会接近50℃。



2.低端娱乐板——爱可视 7HT

优点：出色的音视频播放能力

缺点：性能较低，扩展性不好

参考价格：1080元

作为MP4起家的法国厂商，爱可视 7HT在产品设计上与市场中常见的平板电脑有相当大的区别，更强调播放能力，其型号中的HT其实就是"Home Tablet"的缩写。

这款产品采用16:9规格7英寸屏幕，分辨率800×480，电容屏支持双点触控，厚度仅有12.6mm，重量390g。不过其他配置并不算高，600MHz处理器，不支持3D加速，256MB内存，内置8GB闪存，仅支持802.11b/g标准无线连接，没有蓝牙连接，仅支持有限的重力感应，未设置音量和Home、菜单的硬件按键，都在屏幕上以虚拟键的方式实现。

作为强调视频能力的产品，爱可视 7HT屏幕和声音表现较好，内置播放器支持MP4、RMVB、AVI、MKV等多种等视频格式，MP3、WAV、APE等音频文件，支持添加书签、放大等操作。特别的是背部带有一个支架，支在桌上看视频很方便。它不能用USB充电，播放时间5小时左右，略显不足，长时间使用后右侧温度稍高。

比较遗憾的是尽管它采用基于安卓2.1的系统，但并不算开放，且性能偏低，特别是缺乏硬件3D加速，因此一些软件无法在其上运行或速度很慢，例如评测使用的水果忍者和象限测试的3D测试部分。

3.视听先锋——爱国者M710

优点：外形可爱，视频能力强

缺点：电池续航能力一般

参考价格：1099元

M系列是爱国者高性价比平板电脑产品，M710是这一系列中的最新产品。它配置7英寸800×480电阻触摸屏，功能按键分置于两端，和界面一样为横屏使用优化。其厚度为14.3mm，实测重量354g（含TF卡）和495g（含皮套），皮套为随机附送，可作为支架进行支撑。它采用1GHz处理器、512MB内存，内置4GB闪存，支持820.11b/g标准，不支持蓝牙，拥有定制界面，内置播放器支持MP4、AVI、RMVB、MKV等多种视频格式和1080P高清视频的播放，并可通过HDMI接口输出。

M710的屏幕效果不错，尽管采用电阻屏，但提供了两点触控操作能力，在触控响应速度一般，在一些需要快速触控的游戏中表现不好。其持续播放时间为4小时左右，单位时间电池消耗同样有先高后低的问题，长时间使用后右侧温度有

明显升高，但还不会感到烫手。由于采用了高电压内置电池，它无法用5V电压的USB接口充电。

4.个性与低调同体——E人E本T3

优点：出色的续航能力和商务功能

缺点：操控缺乏乐趣

参考价格：4880元



E人E本是一款设计很个性的安卓2.X平板电脑：用户的一切触屏操作，包括滑动锁屏块，都需要使用其提供的电磁笔尖接触评，而不能用手指或其他物体，与市面上的新一代平板电脑完全不同。但它又非常低调，安装原厂皮套后，无论携带还是使用都很像个普通软皮抄笔记本，外形低调到了极点。

这款产品采用8英寸800×600分辨率软性屏幕，实测厚度11.5mm。重量530g，与厂方数据有一定的差距，搭配必不可少的皮套并携带电磁笔的厚度与重量更达到了14mm和730g。它配置800MHz处理器和512MB内存、无内置闪存，附赠了16GB TF卡，提供了指纹锁和3G卡接口。

作为面向高端政商用户的平板电脑，T3很强调手写能力，而且在界面与软件上都进行了专门的定制，主界面上方是醒目的日程表，下方则是近期网络纪录和笔记本、邮件、书城、字帖等大量手写商务应用。当然在第二屏中也“隐藏”着棋牌游戏和音视频播放软件，以满足用户的娱乐需求。

为了配合原厂皮套，T3的按键排列有一些变化，Home键位于侧面，底部中央则增加了可用于左右翻页的触摸板。其性能中规中矩，尽管操控方式独特，但能应付主流的各种应用，也可以毫无问题的切水果或者弹小鸟、打僵尸，但比较奇怪的是我们采用的象限1.1.6测试软件会卡住很长时间，但又可正常响应不报错。

它提供的记事本中包括工作日志、会议纪要、计划手册等多个记录项，支持自定义添加记事本。而且这些手写程序都提供了多种笔触选择如钢笔、签字笔甚至毛笔，以及红黑蓝等多种颜色，对需要个性化记录或签名的高端政商用户非常实用。通过手写笔另一端的“笔擦”可逐条擦除笔迹，按下笔杆上的按键可框选和操作笔迹。它的续航能力相当出色，720p视频播放时间可达7小时，待机时间接近一周。尽管它通过USB接口充电，但对电流强度要求较高，很多电脑的USB接口无法满足充电需求。



5.山寨感受——神码EM73

优点：高性价比，低端也用电容屏，视频解码和输出能力强

缺点：待机时间太短

参考价格：910元（电容屏版）

神码EM73采用7英寸800×480触摸屏，有电阻和电容触控两种选择，厚度11.5mm，重量383g左右，轻薄的设计使其可以轻松放入大一些的衣袋中，此时电容屏可较好的避免误触。其外壳采用肤质触感，Home和菜单键设计在侧面，没有音量按键，但提供了比较特别的HDMI输出接口并前置大于130万像素的摄像头。

它采用强大的ARM A8内核TELECHIPS TCC8803处理器，最高频率至少为1.0GHz，内置512MB内存、4GB闪存。其软件系统也比较强大，采用安卓2.3核心操作系统，支持RVMB、AVI、MKV等多种视频格式，并可通过HDMI接口输出1080p图像。

在实际使用中这款产品多少给了我们一些惊喜，其轻薄让美编mm感到很喜爱，电容屏尽管只能提供两点触控，但手感和操作感还算不错。特别是其强大的处理器和内置软件可直接提供多种格式高清视频解码和输出能力，也可满足所有常见软件的需求。在长时间使用后，接近电源接口的部分有些发热，而在关屏待机状态下，它的屏幕还会时不时亮起。其待机时间较短，不足一天，另外有时会出现电量并未耗尽就无法开机的情况。需要注意的是，这款产品的配置较多较“随意”，在实际购买时必须进行确认。


侧面的Home和菜单键位置与形状都类似音量调节键


只能以小窗方式显示的程序

名词解释：安卓系统之惑

目前安卓（Android）已经成为平板电脑最主流的操作系统之一，在我们之前的专题中曾经进行过介绍，但其版本和功能又有所进化。目前在平板电脑中使用的安卓系统集中在4个版本上——安卓2.2、2.3、3.0、3.1上，很多人在评论和购置安卓平板时都会将操作系统版本作为一个很重要的指标，但他们之间有什么不同？对我们的使用有什么意义呢？

1.安卓2.2和2.3从本质上来说仍然是从面向手机开发的安卓2.0、2.1一路改进而来，由于其灵活性，完全可适应从5英寸直到10英寸各规格电脑的需求，处理器、内存，甚至操控方式和操控界面的配置都极其灵活，这一点从本次的测试中也可以看到。目前的各种安卓软件，大都针对2.X版本开发，因此在扩展性方面，安卓2.2、2.3也没有任何问题。

安卓2.2开发代号为冻酸奶（Froyo），2.3则为姜饼（Gingerbread），它们与之前的版本相比功能变化较大，而两者之间的差距相对较小。安卓2.2比较重要的升级是提供了对Flash 10.1的支持、最高5倍速度提升（需要硬件支持）、最多支持8个设备连接的移动热点（AP）功能、支持程序直接安装到SD卡上（原来需要APP2SD），另外还在屏幕布局、虚拟键盘、联系人管理等方面有一些改动，支持录像时开启闪光灯和蓝牙语音拨号等功能。

安卓2.3相对于2.2版本，最重要改进应该是更好的电池管理能力和支持多个摄像头（前置摄像头可以视频通话，或者用多个摄像头进行立体拍摄）。它提供的近场通讯（NFC）可用来替代各种非接触式智能卡，在一些场合“刷”手机进行付款、登记等，并且也可以相应的读取一些标签信息。另外其界面采用深色背景和高亮图标，并改进了一些界面和虚拟键盘，操控更便捷，增强的多媒体播放能力则可让用户获得更好的娱乐体验。

2.安卓3.0开发代号Honeycomb（蜂窝），虽然不是甜食但仍然和甜甜的Honey（蜂蜜）有关，安卓3.1开发代号Ice Cream Sandwich（冰激凌三明治）。它们是针对大屏幕平板专门推出的系统，需要双核处理器和更大的内存支持，并且目前没有手机需要的通讯模块，且对分辨率等有要求，所以目前不仅没有出现在手机上，甚至连小尺寸产品也没有。

安卓3.1相对于3.0的明显改进并不是在功能上，而是增强了对2.X版本软件的支持，并调整了界面，期望拥有更好的稳定性，因此目前的几款安卓3平板电脑都迅速升级到了3.1版本。在实际测试中我们可以看出，安卓3.1的稳定性和兼容性已经很出色，在操控体验上相当出色，我们选择了几个常用2.X软件，都可很正常的运行在安卓3.1平板上，只是有一些软件因为分辨率问题，只能以小窗模式显示。而其双核处理器使多线程能力更加出色，在测试中我们就经常在后台播放音乐或视频的同时，切换至任意的其他应用，感觉相当不错。

○最终成绩和总结

按照我们前面的评测项目，本次参测产品的得分如下表

品牌		摩托罗拉	宏碁	苹果	苹果	智器	壹人壹本	爱可视	爱国者	神码
型号		XOOM	Iconia Tab A500	iPad	iPad2	T10	T3	7HT	M710	EM73
外形设计和做工（30分）	第一感觉（20分）	15.5	16	18	18.5	14	15.75	14	15	13.25
	产品做工（5分）	4.5	4.5	5	5	4	4.5	4	4	3.75
	材质（5分）	4.5	5	4	4	3.5	4	4	3.5	3.75
配置和性能（40分）	配置（10分）	9	10	8	10	6.5	6.5	5	6.5	7
	性能（15分）	13	15	12	15	12	10	7.5	11	12
	电源相关（10分）	7	7	10	10	4	7	6	5	5
功能及附加价值（25分）	扩展和连接能力（12分）	10	12	12	12	9	9	9	10	10
	附加价值（13分）	10	12	9	11	10	10	7	7	7
质保能力（5分）	质保能力（5分）	5	5	5	5	4.5	4.5	4.5	4.5	3
总分		78.5	86.5	83	90.5	67.5	71.25	61	66.5	64.75
参考价格（元）		4600	3299	2588*	3688	1699	4880	1080	1099	910

注*：官方网站已停止供货，价格仅供参考

总结


三星新一代10.1英寸平板电脑P7100

本次测试的几款产品大多在设计上各有特色，例如爱可视基本上可看作一台大屏幕MP4，尽管性能偏低，配置较差，但足够轻薄，可以流畅的进行各种音视频播放，是不错的影音娱乐设备。而几款国内品牌产品，尽管有一些小缺陷（特别是电池和发热问题），但价格更合理，且在应用能力和附加价值等方面也有自己的特色，同样值得关注。

但是对要求综合能力的用户而言，安卓2.X系统产品和安卓3.1、iOS系统的差距已经非常明显，其产品更呈现低端化、简单娱乐化的趋势，主要目标将是取代MP4、高端MP3、电子书等设备，而逐渐退出主流平板电脑市场的争夺。

本次测试中安卓3.1系统的表现确实不错，对2.X软件优秀的兼容能力使其直接获得了庞大的应用软件群，而本身在稳定性、操控感等方面的表现也很好，不过参测的两款产品在设计和配置上有趋同的倾向，希望未来的产品能带给我们更多样的选择。

在评测进行的过程中，平板电脑市场仍然不平静，飞利浦也加入了平板市场的战团，富士通和三星、爱可视、爱国者等厂商都推出了新一代平板电脑，索尼（或索爱）的平板产品也呼之欲出，消费者的选择会越来越丰富。

○推荐产品

POPSOFT 大众软件 编辑选择奖 EDITOR's CHOICE

编辑选择奖

1.iPad2

这款产品获奖应该是毫无争议的，如果配件价格能再降低一些，应该就是完美的产品了。我们建议大家通过苹果的网上商店购买，里面可提供更多的服务，例如激光镌刻、礼盒等。



2.宏碁Iconia Tab A500

作为最终得分接近iPad2的产品，在拥有优秀兼容能力的安卓3.1和更合理的设计、较低价格的推动下，应该会获得市场的好评。



POPSOFT 大众软件 特殊设计奖 BEST DESIGN

特殊设计奖

E人E本 T3

这款产品的目标人群非常明确，更喜欢笔写的感觉，甚至可能排斥手指操控的高端和高龄人群。而且其设计也达到了目的，长待机时间、为手写优化的程序、多种笔触效果、商务化的外观和附件等。唯一的缺陷就是报价实在有点高，希望这个价格能获得高端人士的认同吧。





POPSOFT 大众软件 时尚便携奖 BEST DESIGN

时尚便携奖

爱国者M710

在3款厚度、大小和重量接近的产品中，爱国者M710以最低的重量、更出色的外形和自带多功能皮套，获得了最终的奖项，但其屏幕触控能力仍需提升，希望这只是新产品的小瑕疵，今后的固件能解决这一问题。



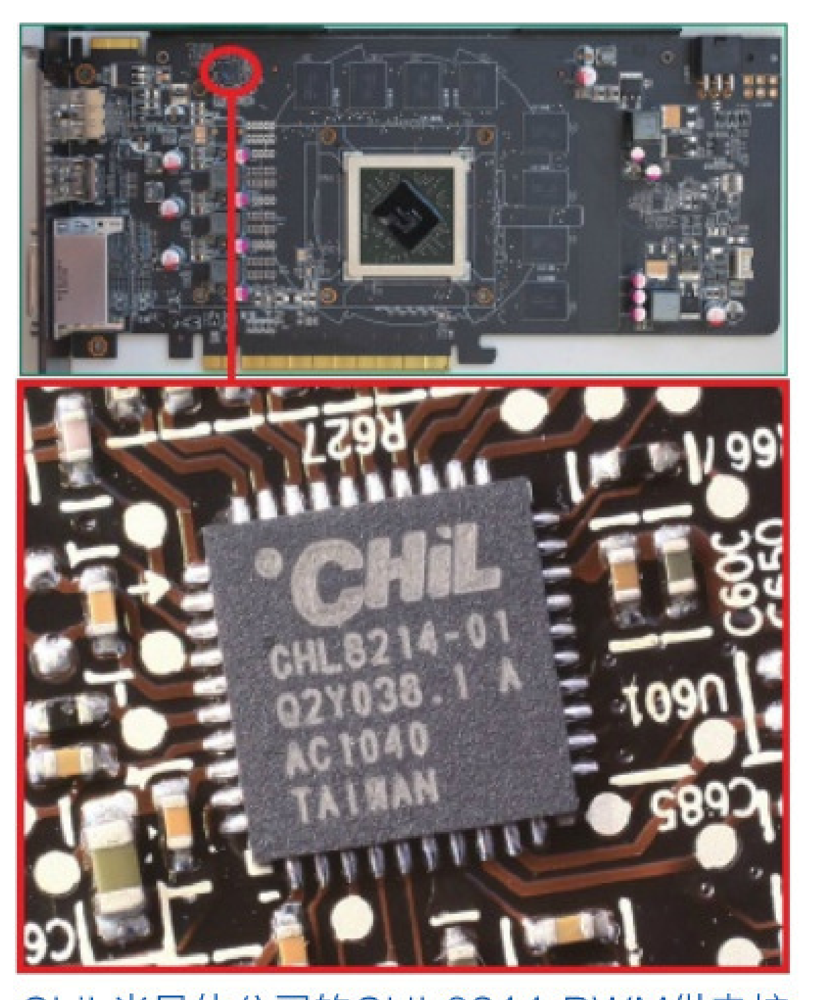
Sapphire Trixx
现阶段最"给力"的AMD显卡超频工具

■四川 严宾

随着AMD公司的DX11显卡核心发展，RADEON HD 6000系列显卡从高端市场延伸到了中端甚至低端市场，除去其中某些型号为HD 5000系列产品超频改名而来，大部分都采用了改良版的新核心，其性能有一定提升，功耗表现也更出色。但很多喜欢超频的DIY玩家来说却犯了愁，因为普通的显卡超频软件对中高端RADEON HD 6000系列显卡常常"束手无策"，虽然可通过我们曾经介绍过的BIOS超频方式进行超频，但相对复杂且危险，只适合有经验的高端DIYer。幸好，笔者发现一款新发布的AMD显卡超频软件——Sapphire Trixx，它能够突破其他软件对高端HD 6000系列显卡如HD 6870/6850/6790等的超频限制，堪称是现阶段最佳的AMD显卡超频工具。下面笔者就为大家作一简介。

一、独有的显卡核心电压调整功能

熟悉显卡的人可能都知道，面向中高端的RADEON HD 6870/6850，以及HD 6790等显示卡采用的是同一核心架构和类似的公版PCB设计，板上有1颗ChiL半导体公司的CHI 8214 PWM供电控制芯片。DIY玩家只要能够调整它的设置，就能够改变图形核心的工作电压，而要保证GPU作大幅超频后的稳定性，适当提高核心电压是最常见的手段。不过，目前各种常见的显卡超频软件（如MSI AfterBurner等），都不支持这些中高端HD 6000系列显卡的核心电压调整功能，使得它们的超频上限受到极大限制。以HD 6870显卡为例，其图形核心与显示内存可供调整的频率上限分别只能达到1000MHz和5000MHz。



ChiL半导体公司的CHI 8214 PWM供电控制芯片

不过显卡品牌Sapphire（蓝宝石）作为AMD的核心合作伙伴，在第一时间推出HD 6800显卡产品的同时，还发布了一款显卡超频软件Sapphire TriXX V3.0。这款软件的早期版本在2005年就已推出，但仅仅是昙花一现，之后随着各种超频软件的推出而消失了多年。但此次全新的3.0版本却相当给力，它支持对HD 6800/6790等中高端显卡的核心电压调整功能，而且软件超频上限更高。其中HD 6870的核心电压、核心频率及显存频率调整上限，分别达到1.300V、1400MHz及6000MHz，功能也远胜其他软件。

二、支持其他品牌显卡

目前，Sapphire TriXX V3.0软件要求用户必须登记为本品牌的SSC会员，而且输入所购买的HD 6800系列显卡产品序列号才能下载使用。但笔者发现，这款超频软件并非仅支持Sapphire显示卡以及关系特殊的迪兰恒进显卡，笔者先后采用多款不同品牌显示卡进行测试，该软件都能成功识别出来，说明兼容性相当不错。

三、功能全面

在功能方面，Sapphire TriXX V3.0也不比其他超频软件逊色。在软件主操作界面的"info"标签页中，可以查看显卡的详细资料。包括核心型号、工作频率和显示内存规格等，其详尽程度可媲美知名



“info”标签页中可查看显卡的详细资料

显卡检测软件GPU-Z。页面下方还有一个“Save BIOS”按钮，用户可点击它将显卡现有的BIOS资料保存收藏。

此外，在Sapphire TriXX程序界面的“Fan Control”（风扇控制）标签页中，除了默认的“Automatic”模式，还提供有“Fixed”和“Custom”模式。其中，“Custom”模式可让用户手动修改风扇转速，并采用更为直观的图像化显示方式，让用户在散热与静音之间取得平衡，操作也非常方便。



风扇控制标签页



采用曲线图像显示风扇转速与温度关系

四、实战超频测试

为验证Sapphire TriXX V3.0 V3.0的超频能力究竟如何，笔者专门使用一块公版RADEON HD 6870显卡进行对比测试，结果供大家参考。

（一）测试平台

处理器	Intel Core i7 965
主板	ASUS Rampage Ⅲ Extreme
内存	3×A-DATA DDR3 1333 2GB（CL值：9-9-9-24）
硬盘	西数WD6401AALS
显卡驱动程序	Catalyst 10.10
操作系统	Windows 7 32位旗舰版
分辨率	Gaming Tests（1920×1200）

（二）测试结果

HD6870显卡超频性能比较表

测试项目	超频前	超频后	
	N/A	Catalyst Control Centre	Sapphire TriXX
核心电压	1.175V	1.175V	1.299V
核心/显存频率（MHz）	900/4200	980/5000	1081/5152
3Dmark Vantage-Performance	P17098	P18487	P19410
3Dmark Vantage-GPU Score	15923	13222	18719
3Dmark Vantage- GPU Test 01	48.28	52.92	57.08
3Dmark Vantage- GPU Test 02	44.94	49.65	56.92

（三）结果分析

笔者在测试公版HD 6870显卡的过程中，借助于Sapphire TriXX软件轻易将显卡的核心电压提高到了1.299V。只需要在程序主界面的“Overclocking”标签页中，拖动“GPU Voltage”滚动条进行修改即可。最终笔者成功地将显卡的核心频率和显存频率分别超频到1078MHz及5152MHz，并通过了稳定性测试，显卡超频能力大幅提升，性能提高接近5%。



“Overclocking”标签页中可修改核心电压

我们的超频测试其实比较保守，如果用户能够改进散热条件，或购买到一些“极品”显卡的话，完全可将电压和频率进一步提升，获得更好的性能。

四、结束语

总的说来，Sapphire TriXX V3.0超频软件的优点是功能先进、操作简单、兼容性强，尤其是支持对其他品牌的中高端AMD RADEON HD 6000系列显卡进行超频。但是由于受到厂商策略的限制，目前它还不支持对NVIDIA显卡进行超频，另外目前RADEON HD 6000系列已经延伸至低端市场，但由于搭载的供电控制芯片不同，因此也无法用这一版本软件进行充分超频，我们希望它能推出更新版本以解决这两个问题。但无论如何，Sapphire TriXX V3.0都算得上是现在最“给力”的AMD显卡超频软件了，特别适合普通玩家和DIYer。P

头牌新闻

飞利浦首款平板电脑上市

■本刊记者 魔之左手

主题为“娱乐互联 掌上风潮”的飞利浦平板电脑新品发布会近日在北京召开，飞利浦正式宣布推出旗下首款平板电脑——飞利浦GoGear Connect 7。它采用简洁的白色外观设计，高光泽防划底壳，7英寸多点电容触屏，Android2.3系统。

它拥有前置摄像头，方便用户视频聊天；16G机身内存，同时支持MicroSD卡拓展存储；WLAN高速上网，并支持3G网卡外接；内置蓝牙功能，可与手机、电脑和耳机进行蓝牙连接。

目前这款产品将在全国各地飞利浦专卖店、各大家电数码卖场、京东商城、官方商城开卖，市场参考价为2199元。



飞利浦（中国）投资有限公司市场总监Alan Lee和深圳市天鹏盛电子有限公司董事长王仁茂共同揭幕

硬件店

酷睿英雄会吹响暑促号角

近日英特尔公司在北京举行2011年度酷睿英雄会，正式吹响暑促号角，主打以数码视频应用见长的酷睿i3与强调炫酷游戏体验的酷睿i5。英特尔中国区市场与渠道部总经理张文翊女士表示：“随着更多的高清视频、视觉化的互联网应用步入我们的生活，用户更渴望获得画面更炫酷，性能更极速的PC娱乐体验。今夏丰富多样的基于第二代智能英特尔酷睿处理器的台式机、笔记本、一体机电脑将与用户见面。新酷睿i3、i5处理器将在暑期带给广大消费者精彩绝伦的高清视频和游戏体验。”

技嘉A75搭配超跑4概念全国首发

近日技嘉推出支持A75的主板。这款GA-A75M-UD2H主板最近刚刚打破集显超频世界纪录。它采用mATX小板型，支持AMD A系列APU，在现场的风冷超频中，3DMark Vantage跑出了P6361分的成绩，同时搭配的A8-3850处理器的外频最高记录也达到了156MHz。技嘉还推出了“超跑4”概念，即Super Safe （超安全）、Super Speed（超快速）、Super Savings （超省钱），Super Sound (超好听）这4大“超跑”特性，可为主板品质带来保障。

索尼爱立信发布ST18i、ST17i手机





6月，索尼爱立信在新加坡发布了Xperia ray ST18i及Xperia active ST17i，两款新品均采用Android 2.3操作系统。Xperia ray ST18i采用9.4毫米超薄机身。金属边框配合3.3英寸多点触摸屏。它拥有1GHz处理器、索尼高质量显示屏、Exmor R 800万像素摄像头。Xperia active ST17i提供了防尘、防水、防刮划能力，采用3英寸触摸屏、1GHz处理器以及500万像素摄像头。它支持潮湿手指触摸技术、气压计以及指南针应用，还可监控每日身体健康状况。

诺基亚宣布推出N9手机



近日诺基亚在新加坡宣布推出高端产品诺基亚N9。它是专为高端智能手机用户而设计的手机，以简单的滑动操作代替了主屏键功能。其机身由一整块聚碳酸酯材料加工而成，无缝融合了弧形玻璃以及深黑色层压显示屏。它带有最新的照相机、导航和音频技术，以及近距离无线通讯技术（NFC）。N9提供了3种颜色外壳，内置16GB闪存。

富士通发布便携式商用平板电脑STYLISTIC Q550

富士通个人电脑近日在中国发布STYLISTIC Q550，这是一款专为企业级用户量身设计，具有高度安全性能的商务级平板电脑。它可以与现有的ICT（信息通信技术）基础设施实现无缝对接，安全可靠地应用于所有的商务解决方案。它搭载新一代英特尔Atom处理器与微软Windows 7专业版操作系统，超长电池续航时间可满足整日工作需要。其10.1寸防反光显示屏无论室内户外使用都清晰可见。通过WLAN、蓝牙、可选的移动宽带3G/UMTS能实现全程无缝连接。结合多点触控界面与精准压力传感输入笔，当用户不使用笔时，会自动将手写界面重新调整为触摸界面。



希捷为平板电脑提供高性价比存储解决方案

日前在巴黎发布的爱可视G9 8英寸和10英寸平板电脑，采用了希捷仅有7毫米厚的高速笔记本硬盘Momentus Thin。希捷Momentus Thin硬盘拥有希捷SmartAlign技术，有320GB、250GB和160GB容量和7200RPM及5400RPM转速选择，16MB缓存，并能够提供政府级加密功能。该系列笔记本将于9月下旬上市，建议零售价为279美元和349美元。

罗技网上发布活色系列新品

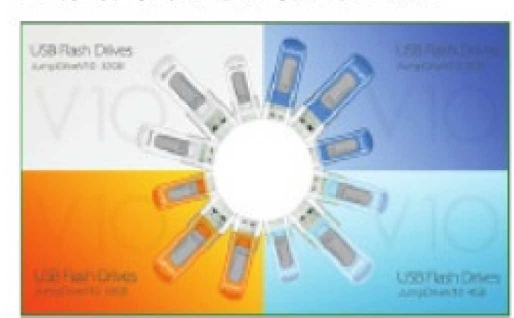
罗技公司中国首家官方网络旗舰店store.logitech.com.cn于近日正式上线，同时罗技也进行了新品活色系列的独家首发活动，包括4款活色系列M235无线鼠标、4款M325无线鼠标，以及相应色彩的C270网络摄像头。

KINGMAX推出防水SDXC存储卡

KINGMAX最近推出了SDXC防水存储卡，它采用第二代PIPTM封装技术，可防水防尘、耐高温低温。它们符合SD协会为SD记忆卡所制定的记忆卡新标准，写入速度40MB/s，读取速度65MB/s，拥有UHS高速接口、ECC自动错误校正功能、CPRM多媒体内容保护功能等。

雷克沙推出S50、S70、V10时尚U盘

近期Lexar（雷克沙）旗下的多款JumpDrive新品系列U盘登陆国内市场。在提供更大存储空间的同时，S50、S70、V10还分别引入了抗菌表面设计、先进数据保护、炫目外观等新的能力。





网络帮

迅雷看看试水网台互动新模式

随着迅雷看看与安徽卫视战略合作的达成，即将在8月20日上映的大型古装电视剧《新水浒传》有望成为国内网台互动新模式的“试水之作”。迅雷看看结合互联网高关注、强互动的特点，为制片方的节目搭建视频官网进行预热传播；而制片方则为视频网站提供内容，可增强视频网站的关注度。目前迅雷看看与安徽卫视的合作模式，在国内尚属首家。

有道笔记1.0Beta正式上线

网易有道搜索6月推出了有道笔记1.0Beta版。此次有道笔记上线的版本包括桌面版、网页版和WAP版。该软件具备增量式同步、“三备份存储”技术、超大免费存储空间、网页剪报功能等功能。有兴趣的读者可登录产品官网试用：http://note.youdao.com。



北大青鸟APTECH发布学士后Android在线课程

日前，北大青鸟APTECH在京召开新闻发布会，发布其创新性的学士后Android培训课程。此次发布的学士后Android培训课程除了定位热门技术领域之外，最大的亮点是采用全在线授课模式。这次课程针对的对象是已获得“学士”学位的大学毕业生。此次新推出的Android课程，将根据产业技术热点和企业实际需求开设，使大学生在未来就业过程中能够满足企业需求。本课程采用了开放式的教学模式，学生可以在任何时间、任何地点进行学习。课程的另一特色是注重学员之间的交流；另外，该培训还设有文科版在线课程。



软件圈

火狐与社区成员共庆Firefox 5发布

6月25日下午，火狐社区在上海Kento’s酒吧举办了名为“Firefox 5与你相约上海”的Firefox 5发布庆祝活动。作为第一个快速发布版本和第一款在多平台（Windows、Mac、Linux、Android）上支持“请勿跟踪”功能的火狐浏览器，Firefox 5吸引了大批用户和社区成员的关注。借助Firefox 5创新性的“请勿跟踪”功能，用户可监测自己在浏览、退出网页时哪些隐私将被网站方收集，并且在此情况下获得更多的控制权。该活动的嘉宾讲稿目前已在火狐社区和大家分享。



卡巴斯基“安全部队2012”上市

日前，卡巴斯基杀毒软件安全部队2012全新上市。卡巴斯基安全网络服务能够快速汇总并定性来自全球卡巴斯基用户计算机上的恶意软件行为，并以此为其他所有用户计算机上制定隔离和警告措施，系统会自行从卡巴斯基实验室的“云”资源中获取所需信息。当遇到欺诈、恶意或者可疑网站时，卡巴斯基安全部队2012会调用钓鱼网址数据库进行分析比对，并自动提示用户。运用了沙盒技术的“卡巴斯基安全桌面”让未知程序在虚拟环境中试运行以帮助系统判定其是否有害，帮助用户进一步规避恶意程序给计算机带来的不良影响。“云”和“本地”的复合式防御，能够为用户的信息财产安全带来双重保护。

晶合快评

本末倒置

早在2007年的时候，Sony公司曾经推出过一款名叫PCM-D50的便携式音响设备，目的似乎是要进一步取代以DAT（Digital Audio Tape，数码音频磁带）为存储介质的旧款商品所占据的市场份额；而到了2008年12月，这款声名远扬的新锐设备终于以将近4000元人民币的昂贵售价进入了国内市场，在专业音响领域引发了不小的轰动。到了2011年，这款拥有“神器”威名的专业器材售价依然居高不下，行货正品的价格轻轻松松就能飙到2800元人民币左右。照常理来说，电子产品的更新换代所秉承的应该是摩尔定律，4年的时间足以让大多数曾经的“时代精品”沦为一钱不值的过气货色，为什么这条商业规律会在这一回完全失效呢？

和大多数电子技术领域的现象产物一样，PCM-D50之所以会成为销量经久不衰的传奇设备，除了概念宣传方面的加分之外，归根结底还在于它拥有后继者难以比肩的优异品质：从外观设计来看，即便以目前的眼光来衡量，PCM-D50的机身外型依然是让人赞叹不已的——如果你认为各种i字头设备千篇一律的“去设备化”设计风格与自己的审美观格格不入，那么我保证你会爱上PCM-D50的造型——棱角分明的全金属外壳表面点缀着大片大片的控制按键与旋钮，所有的功能与操作步骤都可以通过这些控制键直接完成，完全不需要调用什么二级以上的选项菜单。至于液晶显示屏当然也是标准配置之一，但这方小小的屏幕除了显示工作状态与音频信息之外不会提供任何多余功能，甚至连背光效果都是颇具复古味道的橙黄色，专业气息可谓一目了然。

极具金属感与机械感的工业设计自然是引人注目的重要卖点，但PCM-D50之所以可以热卖至今，技术方面的实力自然不会含糊：尽管它的定位仅仅是“便携设备”，但在音频播放方面却有着堪比入门级台式器材的强大实力，即便不去连接耳机功率放大器，PCM-D50面对阻抗较高的高端耳机照样可以提供足够的推力顺利地进行播放。至于音响效果还原方面，以我自己的观点来看，这款播放器的听感特征只有两个字：纯粹。没有过多的修饰，旋律的细节还原得相当出色。至于水准究竟能够达到什么境界，我不会对这种主观感受居多的评分作出过于武断的结论，但如果与我所接触过的随身音响设备相比，PCM-D50的实际表现至少会比85%以上的器材更优秀。

极具个性的硬朗外观，出类拔萃的音响效果，使得PCM-D50成为了当代Hi-Fi领域一件不可多得的顶点器材。然而，赞叹之余，想必会有不少朋友提出这个疑问：既然这玩意看上去如此优秀，为什么它没有成为潮流的引领者呢？难道唯一的原因就是那居高不下的售价么？答案当然没有那么简单。事实上，从便携式器材的角度来说，这台设备让人难以接受的缺陷只有两项，那就是体积与份量：PCM-D50的外形尺寸约为154.5×72×32.7mm，重量更是高达365克。想象一下就不难理解，要想把拥有这种体积与份量的设备不留痕迹地装进衣兜里几乎是不可能的，正因如此，Sony官方才会推出一款PCM-D50专用的便携皮套，虽然高达300余元人民币的售价对于可以接受这款器材的用户来说似乎压力不大，但是，设想一下把这个重量将近400克的大家伙挂在自己的腰带上……你认为这会是种轻松的体验吗？

当一件便携设备丧失掉轻巧玲珑的特色之后，剩余的卖点还会有多少价值呢？不过话又说回来，尽管听起来似乎有些让人难以置信，但PCM-D50在本质上其实压根就不是什么Hi-Fi高级音响设备——留意一下机身顶端的两个麦克风就会明白，这块拥有全金属外壳与音频文件播放功能的高科技板砖实际上是一件录音设备，说白了就是一支体积略大的录音笔而已——了解到这一点之后，想必你就会对它看似毫无便携性的体积设计产生更全面的理解：既然原本的目的就不是为了提供“如影随形的音乐享受”这种单纯的乐趣，既然它的归宿应该是采访记者的公文包而不是音乐发烧友的上衣口袋，那又为何要刻意去强调那所谓的“随身便携性”？归根结底，真正本末倒置的不是PCM-D50的设计，而是我们自身对于它的功能定位罢了。


夜行爱好者Enigma

其实，在当今的IT领域之中，“本末倒置”导致的失败设计可谓比比皆是：就在制作这期杂志的时候，晶合实验室收集了一些目前市面上流行的平板电脑设备，搞了一场“人人有功练”性质的公开评测。一番尝试下来，我不由得感叹出自Apple公司的iPad系列之所以会成为赞誉有加的王牌Pad，真正的原因只有一个：在用户体验方面，如果诸多使用安卓系统的平板设备得分是100，那么iPad的分数起码会是65535。归根结底，Pad用户真正需要的，恐怕就是一件可以替代“沙发土豆”概念中电视机位置的设备，一种可以拿在手中躺在沙发上随时随地悠闲上网的轻便装置罢了。忽略了“用户体验舒适度”这个最基本的原则，盲目地追求无谓的扩展性与专业性，这种本末倒置的原则又怎么可能会在平板电脑业界成为赢家呢？P

漫画作者：SUNS

盛大网络

迎战！突击风暴来袭



《突击风暴》这款FPS游戏在韩国所创造的辉煌，也许让很多人为之惊讶：30万同时在线、108周网吧排名冠军、10840名参赛选手的韩国电子竞技最高纪录。也许会有人说CS当年创造的辉煌远不止这些，但在竞争异常激烈的网络游戏环境中，《突击风暴》能有如此战绩，也着实令人震惊！如今，这款游戏归于国内顶级代理商盛大旗下，而我们也终于有机会一睹韩国顶级FPS网游的面容。走，去瞧一瞧究竟是怎样的一款游戏，居然在韩国创造了神话般的战绩。

亮点一：低配、高画质

对于很多宣扬次世代的FPS游戏来说，《突击风暴》对终端系统的要求，可谓是羞涩到了极点。无需什么双核、无需什么上G的显存，最普通的终端配置，以至于09年的主流配置就可以完美运行游戏。对于图形效果而言，《突击风暴》符合大众对FPS游戏的要求，爆炸、光晕、角色肢体动态等等，虽然无法与单机FPS相比，但在网络FPS游戏中，属于中上流效果。而相比其他FPS网游，《突击风暴》在竞技地图的平衡和竞技环境的创新上，有着极为独到的表现，其水下作战系统和低重力竞技环境开创了FPS竞技地图三元空间的先河，让水下隐蔽射击，低重力人物超级弹跳等单机游戏才能产生的游戏效果得以在现代FPS网游中得以实现，而其水下的氧气槽设定，更是在细节中突显了其优越的游戏品质。海陆空三元空间的竞技环境给广大FPS多样的竞技快感。

亮点二：丰富的对战系统

竞技为王——技巧永远都是FPS游戏最为关键的内容。相信没有玩家喜欢在一款FPS游戏中，去谈情说爱、天南海北的侃大山吧？爆头、瞬杀、力挽狂澜才是每个FPS高手最为荣耀的一刻。《突击风暴》共有：占领、病毒达阵、夺取、团队、爆破、歼灭等六种全竞技模式。在一个讲求技巧的FPS网游中，竞技是其永恒主题。因此，现阶段《突击风暴》开放的内容依旧以竞技模式为主，相比对比其他FPS网游，《突击风暴》在游戏模式上略显不足，过于偏重技巧性极强的竞技模式。但相信随着官方本地化改造的持续进行，在韩国版本中出现的吸血鬼、王大头、AI防御等全新的娱乐性模式，将会逐一的呈献给广大FPS玩家。

亮点三：枪械系统的真实感

枪械道具作为FPS好坏判定的最高标准，已被广大玩家所认可，枪械弹道的抛物线体现，击杀手感的节奏表现、后坐力与杀伤力平衡配平，以及包括切枪速度、换弹速度等都是一个崇尚FPS的玩家所应该关注的要点。《突击风暴》在采用真实枪械采集数据后，对真实数据进行全面移植，使得游戏在武器系统平衡表现上，获得了业界和玩家的一致认可。在国服版本中，编者发现，许多在外服或其他FPS游戏中需要额外花费的高端道具，在国服中均可用游戏币直接购买，而且其他装饰性道具，也没有增加任何一项破坏游戏平衡的属性。可以说，在打造平衡的游戏环境上，《突击风暴》已经获得玩家的一致认可。从官方得到可靠消息称，随着游戏内测的展开，赛事平台也将全面启动，WCG、Super league、V5联赛等一系列赛事将全面开启，而最终的中韩日三国争霸赛的比赛选手，也将会从这些赛事中产生。

总体来说，作为一款经典FPS游戏，《突击风暴》之所以能在韩国取得如此辉煌的战绩，正是其针对FPS竞技网游的核心内容获得了玩家的极力推崇！战斗体验爽快、地图设置平衡、枪械外形真切、竞技环境公平，这些都是FPS玩家所看重的，它做到了！如今这款游戏登陆国内，是否还能延续韩服神话，是否能让国内FPS市场格局大变，我们拭目以待……









腾讯游戏



你的LOL，我的LOL
英雄联盟，无处不在的精彩

秉承DotA的经典，延续DotA的辉煌，不同于DotA的感触，开创DotA的新纪元！这就是有着最纯血统的DotA类网游《英雄联盟》。在国内，《英雄联盟》刚刚崭露头角，但凭借独特的天梯模式，以及独自开创的自动匹配功能，充分展现出DotA类游戏的独具魅力。

杜绝黑店，是《英雄联盟》的一大特色，在拥有自动匹配功能的专业战网中，将根据玩家隐藏的战斗实力值"ELO积分"，来确定玩家的战斗水平，从而自动寻找到游戏实力相近的玩家来自动开局作战。而因此系统产生的全网天梯排名，也让所有玩家享受着一份极其骄傲的荣誉感。

不得不说《英雄联盟》即将开启全国DotA网游的新纪元。从目前玩家关注程度、各大网站投票结果、所获奖项荣誉等方面来看，《英雄联盟》无愧于在欧美市场所取得的荣耀。当2010WCG赛事引入《英雄联盟》的那一刻起，这款游戏就已经标榜成为世界头牌DotA游戏！从游戏对战角度、游戏竞技角度、游戏娱乐角度等三方面来说，《英雄联盟》无愧于GCD五项大奖的桂冠。作为国际顶级电竞赛事的WCG，认可《英雄联盟》的加盟，让无数DotA迷欣喜若狂。赛事正规化、游戏竞技化，可以说《英雄联盟》推动了DotA类网游的发展，同时也必然以此为契机，培养出更多的DotA电竞高手。当我们在2010WCG总决赛中观看欧美选手对战《英雄联盟》时，谁不曾幻想中国选手摘得此项赛事的桂冠！现如今《英雄联盟》在国内的战幕正式拉开，中国《英雄联盟》玩家也必然将会在今后的WCG赛事中，以《英雄联盟》为平台，为国赢得最高荣誉。

为何《英雄联盟》会赢得WCG的青睐？为何太多的DotA网游绝无此殊荣？这不单单是因《英雄联盟》有着优良血统，而且是凭借其开创的全新游戏模式，以及全DIY化的游戏内容，从而让玩家体验到什么是自由战斗，什么是自我霸占游戏全局。快节奏的游戏流程，展现出即时战略的多样化精彩之处；强调英雄配合的团队战，更是让每一名玩家都深深感受到自我存在的价值；多样的英雄体系，丰富了职业间的平衡系统，无小白、无菜鸟，任何人都可以演绎出别样的精彩，以及经典的相生相克对战；全新设计、独特的个性化技能系统，除了让每一名英雄都具有鲜明的作战特点外，也让每一场战斗充满了无限的戏剧性以及不确定元素，竞技游戏如果一成不变的去描述英雄间的固定打法，那又谈何竞技乐趣？此外，《英雄联盟》特有的召唤师技能、符文系统、天赋树体系，又将英雄的可塑性完全交付于玩家自我，从而开创出全新的英雄激情对战。如今《英雄联盟》来了，我们的新DotA世界即将开启，你准备好英雄去战斗了吗？

作为电竞游戏大国，《英雄联盟》的平民化起点，将会被大众玩家欣然接受。而熟悉的游戏模式、极易上手的游戏操作流程，必然将为《英雄联盟》奠定坚实的用户基础。也许我们在回味着2010WCG中《英雄联盟》的那一场场精彩对决，而如今我们也能亲自去体验《英雄联盟》所带来的精彩电竞对抗！玩家的热情、玩家的激情，必然化作《英雄联盟》竞技赛事的推广，今后必然有更多的玩家融入到《英雄联盟》中来，我们也必然看到中国电竞选手，在今后WCG《英雄联盟》赛事中，稳摘桂冠！我们一同期待！



英雄联盟明星精英赛（一）



LOL王者争霸赛成都赛区





腾讯游戏

《QQ仙侠传》已在7月下旬开启火爆公测！四大门派包含多达12种流派，战斗技能丰富多彩，在多样化的战斗方式中，每一个流派都展现出别致精彩的战斗激情。有人说双修流派是角色成长的关键，掌握多项战斗技巧，才能在越变复杂的战斗环境中，去适应那生死角逐。细细品味每一种流派的独特，会发现这其中所包含的别致韵味，恰似与黄金12宫暗暗吻合。也许这就是天道的寓意，也许这就是逍遥的洒脱，或许是星华的绽放，上演九重的精湛。



救世白羊：星华药王

舍己救人，正是白羊座的天职。作为游戏中典型的辅助治疗职业，有药王就有战斗力的说法，一直在游戏中被奉为真理。正如白羊座穆，当勇者们身心疲惫时，白羊的意念修补，往往是最佳的疗伤圣药。药王，一个不专注攻击，却是攻击最强有力后盾的职业，我们值得敬重。作为团队中最强的治疗者，PVE与Boss战时，药王是绝对不可或缺的职业。你可以少一名DPS，但绝对不能让药王缺席！没有生命保障的战斗，你会参加吗？


药王

铁壁金牛：天道坚盾

有人说攻击是最好的防御，但没有真正的防御，又谈何有效的攻击？坚盾就如同金牛座阿鲁迪巴一样，每次战斗时都以蛮横的防御力，为身后的队友形成一道坚实的屏障。牺牲，是为了队友更好的攻击；受伤，换回来的是全队的胜利。MT的寓意就是牺牲自我，而换回全队的安全，坚盾与药王在团队中的地位同等重要，只有具备坚实的屏障，才会有DPS的最大输出。这就是坚盾的大爱，这就是战场中的大爱。


坚盾

正邪双子：九重魔咒

魔，何为魔？正，谈何正？正OR魔的区分，仅仅体现在胜利者的姿态中。魔咒以极其诡异的手法，来制约着敌人的攻击。虽然攻击方式过于邪恶，但杀戮敌人不正为战斗的原始本意吗？控制，是为了更好的战斗，是为了DPS的更好输出，打不动的敌人，那份爽快我们心照不宣。其实撒加与加隆，没有正义与邪恶之分，我们只需要记住叹息之墙前的撒加，与14针猩红毒针下的加隆！九重魔咒，背负邪恶的罪名，但却为正义而战！


魔咒

狱火巨蟹：九重玄炎

当迪斯马斯克把紫龙带入地狱中，那无尽的地狱之火熊熊燃起，九重玄炎孕育而生。拥有最强大的攻击力，是信封力量的本源。玄炎没有太多华丽的言辞，以至于群攻、单攻都是那么简单明了，明明自身不堪一击，但却以生命为代价，换回世间最为惊人的禁咒，用炎火绽放生命的美丽。作为游戏中首屈一指的DPS，玄炎的高攻代价就是那脆弱的生存能力，所以对于玄炎来说，生存下去就是最强大的攻击展现。


玄炎

猛禽狮子：天道霸刀

艾奥里亚的光速拳犹如雄狮般迅猛，天道霸刀也富有狮王的霸气。一刀一刀的挥砍，产生强劲的刀气，肆虐着周围的生命。有人说霸刀仅仅知道挥砍，却忘记了对战斗的控制，但可曾想一旦被霸刀制约，战斗的主动权又在谁的手里？


霸刀

缺乏控制技能并不是重要的元素，霸刀作为游戏中近战DPS，输出才是关键。其实从霸刀身上也体现出团队配合的重要性。所谓：刀下无生者，尸骨荒野寒。

耶识处女：星华苦行

苦行的不拘一格，恰如沙加的阿赖耶识。在无尽的修行中，感悟到战斗的真谛。苦行的攻击是另类的，原本的仙术攻击体，却已物理伤害来计算。这也许是魔物双修的展现，这也许是不拘一格的特定攻击方式。在强大的控制系技能作用下，苦行往往将人折磨致死。去体验第八感的存在，苦行任重而道远。

神将天平：逍遥天工

一件圣衣、12般兵器，童虎，上一代黄金圣斗士，无冕的最强者。天工，犹如天平座一般，爆发则是最强的辅助战斗能力，消沉则是默默无闻的潜在者。如果说天平座的兵刃是十二名黄金圣斗士的利器，那么天工的辅助技能，就是每一名队员最值得信赖的战斗保障。尤其在各种副本战斗中，天工的每项辅助能力，就如同天平12般兵器那般犀利，是最强的防御、也是最强的攻击加成。

毒刺天蝎：逍遥暗杀

15针，让敌人在无尽的痛苦中惨淡死去。没有华丽的招式、没有夸张的动作、以至于连喊呐声都不曾存在，这就是对杀手最完美的诠释。暗杀的攻击力是逍遥门三大流派中最高的，有人反感暗杀的攻击距离太近，从而降低了暗杀的生存能力，但作为近战DPS来说，暗杀强调的就是快速攻击、快速结束战斗，近战则是暗杀最完美的战斗方式。暗杀不会与你打持久战，一击得手、否则迅速撤离战斗。此外暗杀的控制技能较多，眩晕、禁摩等等，不正是为近战强大输出铺垫道路吗？

金箭射手：逍遥神射

每当星矢穿上射手座圣衣而发出那黄金之箭时，这致命的一击往往会让敌人闻风丧胆。逍遥神射如今在游戏中可谓春风得意，伤害的加强、技能效果的加强，再配以一些强力攻击技能的CD缩短，这一切让神射的攻击实力大大增强。同时神射凭借超远程的攻击方式，也成为游戏中最安全的DPS。

手剑摩羯：天道傲剑

圣剑修罗，双手就是最强大的武器，利刃在手、无坚不摧。游戏中的傲剑，正如摩羯修罗，一把利剑的攻击实力丝毫不亚于任何职业。傲剑除了强调攻击力的存在，对于一些状态技能也有很好的领悟，例如降低目标速度、降低目标治疗效果、远程打击等等。作为天生的近战职业来说，傲剑的强大之处，就体现在对近身战斗的把握，凭借自身实力不俗的生存能力，傲剑冲入敌营、千军万马之内的拼杀，爽快不予言表。

冰法宝瓶：九重寒冰

九重玄炎的火攻，对应了九重寒冰的冷酷。正如卡妙那绝对零度的“曙光女神之宽恕”，寒冰对冰法术的掌握程度，以及冰法对目标造成的DEBUFF效果，是让游戏中所有职业最为头疼不已的特殊攻击方式。群攻、单攻，不仅仅伤害巨大，同时还有致命的降低目标移动速度效果的产生。如果说玄炎是烈火焚身，那么寒冰就是将敌人永禁在无尽的寒冷中。

妖艳双鱼：星华祭酒

最美的男人，让女人都暗自愧色。阿布罗狄那一朵朵鲜艳的玫瑰花，正是夺人生命般的绽放美丽。祭酒的攻击并非过于强悍，而是在阻止敌人攻击时，发出致命的打击。慢慢的，将敌人摧残致死。降低目标防御、清除自身DEBUFF，一切都为自身攻击做好强大的铺垫。当攻击的玫瑰花绽放时，滴血般妖艳的美丽，正是祭酒胜利的微笑。

十二宫的传奇上演在十二流派之中。回味着无尽的战斗与激情的游戏生活，是否又曾想到12名黄金圣斗士那壮烈的一生？用战斗去守护心中的信念，用战斗去诠释自我的人生，四大门派、十二流派还有更多的秘密等待着你我去挖掘、去探索。就让我们在战斗中，去体验别致的游戏生活，感悟战斗的精彩，体验《QQ仙侠传》的非凡游戏历程吧。



苦行



天工



暗杀



神射



傲剑



寒冰



祭酒

多益网络

如何选择合适的坐骑技能和性格
《神武》坐骑实战应用攻略



《神武》坐骑除了形象很拉风之外，最大的特点就是性格和技能。本文主要针对如何选择坐骑的性格和技能做介绍。选技能性格真是一个艰难的选择，事实上，不是贵的就好，合适的，才是最好的。

坐骑技能及性格直接影响召唤兽，让传统的搭配召唤兽技能继而演变到从坐骑性格、坐骑技能到召唤兽技能一条线的组合搭配，只要你会组合，你的垃圾宠会变废为宝！如果你搭配错误，你的高必宠也将沦为二流！

我是一只吸血鬼

性格：胆小或莽撞

御兽秘籍：升龙+坚守

兽诀：高吸血+高连击+高追击+高反击

特点：依靠55%连击+100%追击+30%反击所增加攻击次数大幅度提高伤害输出能力，同时每次攻击的30%吸血效果和坚守加防来保证生存能力，这样升龙效果每回合增加5%伤害的效果得以充分发挥，宠物愈战愈勇，给敌人造成不可估量的损失。

推荐程度：★★★★★

太极之道以柔克刚

性格：胆小

御兽秘籍：反制+护盾

兽诀：高级反击+高级灵敏+高级夜战+高级飞行+高级神迹+高级防御

特点：在兽诀和性格的效果下，召唤兽对物理攻击的闪避已近乎达到40%，配合反制效果，每次躲避都会以普通攻击反击对手，高级防御+护盾保证宠物的生存能力，增加更多的反制机会，现在随机连击隐身宠的增多，此类宝宝可谓是其极大的克星，这个是非常完美组合搭配，最大的优点还在于它造价太便宜，可以说是性价比极高的宠

推荐程度：★★★★

欲得胜利必先发制人

性格：冷静或莽撞

御兽秘籍：连环+嗜血

兽诀：高级敏捷+高级飞行+高级连击+高审判+高级气势+感知

特点：现在的舍生骑士和隐身宝宝越来越多，而且很多人爱给舍生骑士打一个高神佑，克制这类宝宝最好的办法就是在他出手之前把它干掉，高飞行+高敏捷+先锋加上速度资质优秀的1敏加点宝宝的速度比死亡骑士快很多，配合审判额外40%伤害和连击+连环的效果将舍生骑士直接扼杀在摇篮中，如若再来一个嗜血就更好的提高了宝宝的输出伤害能力，使BB愈战愈勇

推荐程度：★★★★

日本忍者武士

性格：莽撞

御兽秘籍：坚守+乘胜

兽诀：高隐身+高气势+高追击+高勇敢

特点：主流的隐身宝宝，随着感知宠的逐渐增多，隐身宠天生的速度慢导致没出手就被感知宠杀掉的劣势也渐渐显示出来，坚守一定程度弥补了隐身宠在面对感知宠时生存不足的劣势，使隐身BB的战斗能力更加长久，另外一方面，乘胜和莽撞的效果使得BB一旦运气爆发便能给敌人造成致命打击

推荐程度：★★★

舍生骑士的明天

性格：冷静

御兽秘籍：先锋+坚守

兽诀：舍生+高级气势+高敏捷+高吸血

特点：玩多了舍生骑士都知道其特点，一拼速度二拼伤害，速度高的一刀过来你半血反身一刀秒对方，又或者伤害高的没出手一刀被别人秒掉，都是舍生骑士的大问题，在先锋和坚守的组合下，可以说是将舍生骑士的作用更进一步，加防加速，不仅加快出手速度，即使第二出手也不至于被秒，可以说是舍生骑士的必备技能。

推荐程度：★★★★

坐骑性格效果一览：

1.莽撞：宠物攻击时10%出现莽撞，伤害结果增加20%

2.冷静：宠物被攻击时20%几率免疫对方的偷袭、气势、震慑（都包括高级的）效果；攻击时50%几率命中增加10%

3.胆小：宠物气血<60%时，攻击时触发狂暴几率增加2%；被攻击时50%几率躲避增加10%

坐骑技能效果一览：

（成年的坐骑可以学习最多两本驭兽秘籍，超过两本会随机顶掉之前学习的）

1.升龙：（宠物每次出战消耗2精气）宠物进入战场后每回合提高5%的伤害结果，最高30%。对拥有隐身、高隐身技能的宠物无效。死亡加成清零（包括鬼魂、神佑、保命）

2.先锋：（触发时消耗5精气）宠物攻击时10%几率临时出手速率为120%

3.护盾：（触发时消耗10精气）宠物每次受到攻击有5%几率伤害减半

4.坚守：（宠物每次出战消耗2精气）宠物参战时临时防御增加LV*0.8+30

5.嗜血：（触发时消耗10精气）宠物每次击倒一个目标为自身临时增加LV*0.5+20的攻击力，最多叠加3次。对拥有隐身、高隐身技能的宠物无效。死亡加成清零（包括鬼魂、神佑、保命）

6.连环：（触发时消耗10精气）宠物连击时有20%几率再连击一次

7.乘胜：（触发时消耗15精气）宠物如果出现追击，且将追击目标打死，则再追击另一个目标，最多可再追击2次。只限与玩家之间的战斗有效

8.反制：（触发时消耗15精气）宠物躲避物理攻击时，必然以普通攻击反击对手，如果有反击技能且触发了反击，则再对目标追加一次攻击 P

完美时空

《新梦幻诛仙》全职业深度解析



跨服PK赛，这绝对可以算得上整个《新梦幻诛仙》的顶级盛宴。以前，即便是再厉害，只能让一个服务器里的玩家闻之色变、望而生畏，声望就这样被局限了。但是现在，你可以成为整个新梦诛界（暂且允许我这么冠名）人人仰望的王者。

港版奶妈：天音寺

这是笔者用谐音诠释的天音寺，准确的说是“钢板”。

天音寺不论是法术攻击还是物理攻击，都可以说是新梦诛里最弱的，但是他们却有着令人羡慕的防御和治疗技能。不管是活动，还是任务；不管是剧情，还是PK，笔者相信，出场率最高的必数天音寺了。

在PK中，天音寺不仅自身的抗封性较高，他们还能为队友增加封印抗性或是接触封印状态。单加血、群疗伤，是他们的招牌动作，从敌方来看，他们存在战场，那就是最大的难题，所以一般情况下，在将敌人主攻手成功压制的情况下，将天音寺杀死是他们必须要做的事情。

天音寺出场分析：★★★★★



给力杀手：青云门、焚香谷、鬼王宗

从攻击力方面来看，青云门、焚香谷和鬼王宗是最为给力的三大杀手门派。

青云门法攻不低，以群法见长；焚香谷最高法攻、群法仅次于青云门；鬼王宗是物攻最强也是唯一的门派。

从跨服战的角度来说，鬼王宗基本上和天音寺一样属于首发阵容。而两个法术门派，笔者的看法是因情况而定：青云门擅长打逆风局；焚香谷擅长打顺风局。从门派抗性而言，青云门比焚香谷耐打一些，并且他们可以依靠自身的多秒特性在逆风局中压制敌方宠物和尸体，相比较青云门，焚香谷在逆风局中则劣势一点，他们的主要目标就是给予敌人最强最猛的打击，但是在团队被压制的逆风局中，仅凭一人之力，很难挽回败局，所以他们不会是拯救团队的英雄。

青云门出场分析：★★★☆☆　　焚香谷出场分析：★★★★☆

天音寺出场分析：★★★★★

巫术大爷：圣巫教

圣巫教从PK角度上来说，他们的地位相当的高，无论顺风局还是逆风局，他们都极有可能成为全场的主导。一个看似不起眼的封印，却非常有可能扭转战局。

对于圣巫教来说，速度决定一切，所以很多圣巫都是放弃攻击和防御来提升速度，“先手”的重要性或许在其他职业里并不是很明显，但是圣巫却极其讲究，一个“先手”也就意味着掌握了全局的战斗局势。

圣巫教出场分析：★★★★☆

纯辅雷锋：合欢派

新梦诛里的活雷锋，绝对不是天音寺，而是合欢派。话说其他职业有谁能牺牲自己来复活队友的？没有！只有我们纯辅助的雷锋——合欢派。

可是，雷锋归雷锋，从PK的角度，笔者并不看好这位大哥，他们仅仅在隐身和为队友增加物攻等方面傲人一等，但是在真正大型PK中，绝大部分则是充当一位药医（给别人喂药的医生）的作用，很难用自己的技能释放出最大的攻击或是防御屏障。

圣巫教出场分析：★★☆☆☆

总结

笔者今天虽然只分析了三种队形，但是由此却可以演变出更多的方案。其实笔者的本意并非列出固有队形让大家自己去配，而是希望大家能够根据自己队伍中每个成员的特点进行分析，从而拿出更适合你们自己的那支队伍和作战方案。P



《梦幻诛仙》六大门派各有千秋



天音寺是最可靠的后援军



强力输出才是王道



圣巫教是不可或缺的封系大师

布鲁潘达



《战天下》7月封测轰动四方 同名电影沸腾网络!

由上海布鲁潘达自主研发的战争策略网页游戏《战天下》，7月不删档封测正在火爆进行！自《战天下》开测以来，凭借游戏独特出众的题材、不落俗套的内容、丰富多彩的系统，以及革新创制的特色玩法，一举博得数万玩家的青睐和追捧。

游戏题材：绝无仅有!

《战天下》别出心裁的取材东汉三国、日本战国和古罗马三代史诗历史，以东西方史实合璧的新颖题材，一举破除市面上“三国的禁锢”。整个游戏的背景设定，抛离单一，横贯亚欧，底蕴深厚的从题材广度上，让人浮想联翩，兴致盎然。

游戏画面：入木三分!

从进入游戏选择初始武将开始，《战天下》精美画面就已让人入木三分。从18张写实还原典故的副本征战地图，到浓墨重彩且会“随级转变外观”的主城画面，再到全手绘的418位东西方名将和武将战法炫目特效。一切，都无比精美，所有，皆浑然天成！完美！

4大核心系统：鲜活生动!

战斗系统，战法特效很醒目

《战天下》的战斗系统，不论是副本征战、农田和银矿的资源战，以及玩家之间的征服战斗、战役战斗等，类型设定和玩法模式贴近主流。在战斗形式上，采用经典的九宫格。因此，不论新老玩家，都能快速上手。

而《战天下》的武将战法特写动效，堪称独一无二。每当武将士气集满准备发动战法时，武将的半身像与战法名称，会一并震撼闪现，让人顿感热血沸腾。

副本系统，史诗征战大合璧

《战天下》目前开放的18张副本征战图，除画面唯美写实外，更张张富有历史典故。包含三国、日本战国、古罗马各代史诗中的知名战役。如：破虎牢，擒董卓；织田骤雨间闪击今川；凯撒远征迦太基等。

武将系统，东西英杰全云集

吕布、织田信长、凯撒等耳熟能详的千古垂名历史英杰们，顺应着《战天下》宏大题材而云集在游戏中。玩家不仅能够在副本征战中与之热血对战，个别名将更会在被成功挑战后，成为玩家的麾下大将。

交互系统，革新创制广突破

《战天下》依据玩家实际游戏需求而新创开发的军谍情报、排行荣誉以及军团爬塔系统三大系统，将游戏的交互感推动到一个新的高度。

作为游戏内玩家日常交互，主要作为好友关注和仇敌关注的军谍情报系统，更信息化的丰富展现其他玩家的成长记录和攻击被攻击的动态。

其次，目前共设有玩家、武将、装备和攻击4大排行榜的荣誉排行系统，从各个方面实时更新最新的玩家成就，直观展现玩家成就与荣耀。

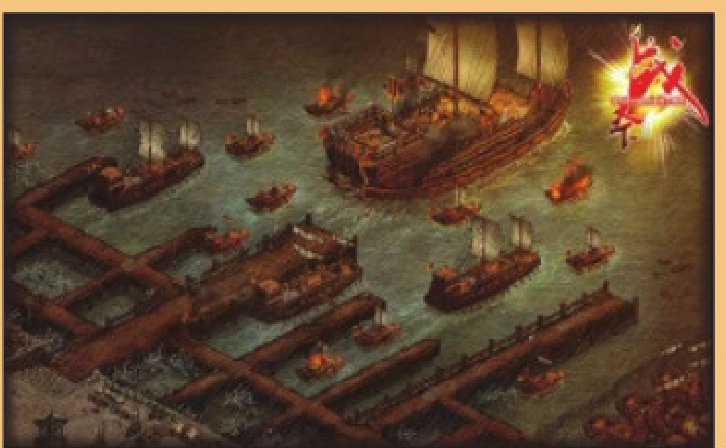
战天下同名三部曲，女角惹火，视觉震撼!

《战天下》同名静态电影紧扣游戏集东汉三国、日本战国和古罗马三代历史的宏大题材而分为三部。电影剧情忠于原史中发生在绝代佳人和万世英雄之间烽火情仇，由刘羽琦性感演绎三个时代中的绝世美女，男人装御用摄影师全程指导和拍摄。

静谧甜美的爱恋画面、恢宏热血的战争场面、感人肺腑的情缘纠葛，以及荡气回肠的纷飞战火等等，所有一切，尽在其中。

《战天下》7月不删档封测试火爆异常，同名大片正在惹眼热映。一片充满热血和激情的征战天地，正在等待着你和你的朋友们，尽享视觉盛宴，共创千秋霸业！P







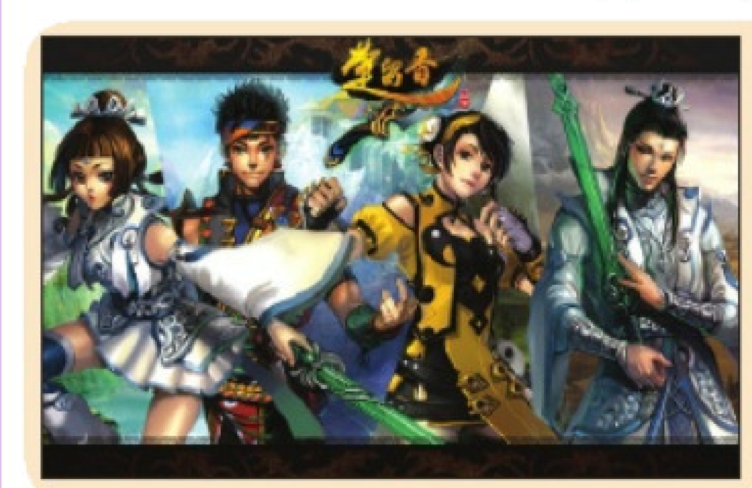






乐都网

乐都网《楚留香新传》
革新突破之谜全揭秘



乐都网（ledu.com）是由中国领先网页游戏公司乐港（JOYPORT）推出的专业网页游戏运营平台。它秉承“好游戏，乐分享”的理念，旗下拥有《热血三国》《风云Web》《楚留香新传》等多款网页游戏原创大作，产品覆盖中国、马来西亚、日本、韩国、北美、西欧等数十个国家与地区。乐都网依托先进的网页技术让用户获得革命性的互动娱乐体验，将中国原创游戏文化带向世界，为乐港实现“做伟大的游戏，让世界体验中国人的智慧“这一使命，作出持续不懈的努力。

《楚留香新传》是乐都网2011年全新推出的正统武侠革新网游，一经披露就荣膺“2011年最受期待的十大网页游戏”，并受到无数媒体公会的追捧。那么，作为一款正统的武侠游戏，究竟是通过怎样的革新，获得了各大媒体的认同的呢？就让小编一一道来。











革新一：鼠标QTE

我们都知道QTE是Quick Time Event的缩写，也就是快速反应按键的简称，大多数游戏采用的QTE玩法为键盘QTE。乐都网《楚留香新传》首次引入鼠标QTE概念，仅需轻轻滑动鼠标，就能玩转最潮的QTE。绚丽连招效果，激情超杀技能，带给你前所未有的感官体验。

革新二：新页游移动模式

千里追敌，踏雪无痕，展现玩家身手的时候到了，相对于过去页游慢吞吞的移动方式，凌空跳跃，飞檐走壁这样华丽的移动模式将为玩家打开另一片天空，配合上特有的QTE和连击模式，大大增加了可玩度和可操作性。

革新三：年龄系统的引入

岁月无痕，青春年华，要体验一个完整的武侠世界，就要和游戏人物一起成长，《楚留香新传》就是引入了“年华”系统，让玩家身临其境的体验一代大侠的传奇人生。

革新四：突破网游跨服瓶颈

苦苦修炼，却难逢对手，高手寂寞，心有戚戚焉。《楚留香新传》突破性的打开了网游跨服的瓶颈，使得玩家可以在各服务器之间转换，驰骋沙场，万人跨服混战，激情厮杀，谁才是王者中的王者？跨服作战将实现你一统天下的梦想。

革新五：武林权利体系

武林至尊，千秋万载，号令天下，莫敢不从，《楚留香新传》中推出的武林盟主系统，只有实力和声望兼备的人才能够担当武林盟主。争当武林盟主，尽显江湖本色。配合跨服系统，更是将武林盟主的宝座推向极致。

革新六：婚姻传承

厌恶了江湖厮杀和恩恩怨怨，来点生活小资如何？《楚留香新传》首创独特的婚姻传承系统，什么？你不喜欢和无名小卒过日子？没关系，在这里除了玩家之间可以结婚，更是可以和游戏中的NPC共结连理，生儿育女，跟楚留香这样的帅哥演绎一段惊天地泣鬼神的浪漫故事。

革新七：自定义副本系统

什么样的游戏最好玩？无限可能的游戏最好玩！玩家可以在秘境系统里自定义玩法，闯关，生存，无双，血战，任你选择。想怎么玩就怎么玩，一个副本，一万种玩法，最大限度挖掘你的智慧，带领你的团队在一次又一次的挑战中赢得最后的胜利，或者设计一个地狱难度的副本，让副本达人们去尽情挑战你所创造的世界吧。

《楚留香新传》现今正值邀请测试阶段，现在登录《楚留香新传》官方网站http://clx.ledu.com，将有机会领取到限量邀请测试激活码。心动不如行动，你我的江湖，由你我来创造！

搜狐畅游

一个惊喜不断的江湖
《天龙八部2》新近诞生的五件“奇物”



《天龙八部2》的侠士们一致认为：人在江湖飘，哪能不挨刀？故而，当侠士们遭受突然袭来的危险时，大都会从容应对，将危险幻化于无形之中。怨天尤人？那是弱者的表现！与此同时，侠士们坚信：祸兮福之所倚！即便是在危机重重的江湖中，也会有值得大伙儿高兴的惊喜事发生。

这不，五大惊喜悄然来临。

江湖惊喜之天龙图鉴

天龙图鉴是一部记录侠士们成长的武林奇书。

侠士们在战斗中，当怪物血量少于30%时，有几率出现图鉴收藏图标，点击后可获得对应的怪物图鉴。玩家装备时装、坐骑，以及获得珍兽时，也将100%获得对应的珍兽图鉴、坐骑图鉴、时装图鉴。点击屏幕右上方的“江湖指南”命令，找到“天龙图鉴”并将其打开，就能查看当前的收藏情况。

天龙图鉴给侠士们带来的，不仅仅只是美好的回忆，还有实惠的奖励——当收藏满足特定条件后，就会触发对应的成就，并获得拉风的专属称号！

江湖惊喜之聚宝盆

聚宝盆，一个专为朋友情谊而生的奇物。此物具有“天涯咫尺”之妙用。江湖中人，人手一个聚宝盆，即使与好友相隔万里，也能通过点击聚宝盆，为好友送上真诚的祝福。

30级以上的侠士，可以点击好友动态，查看对方的“聚宝盆”，并为对方祈福，同时也能够接受来自他人的祝福，每人每天只能对每位好友祝福一次。当被祝福次数达到20次后，再经过24小时，就可点击自己的聚宝盆，领取绑定元宝奖励。这就是神奇的聚宝盆，不仅能维系朋友间的友情，还能让我们得到丰厚的元宝奖励。如此奇物现身江湖，实乃武林之大幸也。

江湖惊喜之宝箱

给侠士们带来惊喜与幸运的还有善人宝箱。善人宝箱由大理城四大善人联手出资打造，分为青铜、白银、黄金、翡翠四类，专供有功于江湖的侠士开启。大伙儿只要积极参加珍珑棋局、偷袭门派、四绝庄、幸运快活三等江湖活动，获取活跃值，就可凭借活跃值，抽取宝箱里的丰厚奖励。

宝箱里究竟有哪些奖品呢？青铜宝箱可抽取丰厚的经验值奖励；白银宝箱可抽取全真行功要诀、天灵丹、爱心祈福包；黄金宝箱可抽取武魂、小喇叭、表情包、动作包、金蚕丝；翡翠宝箱可抽取金翼龙兽（3天）、金蚕丝、神亦石、珍兽回春丹、2级秘银、2级精铁、2级棉布。

江湖惊喜之名人雕像

谁是门派第一人？

为了解答江湖中人的疑惑，武林盟主于九莲命人在大理修建了十尊名人雕像，分别对应江湖中的十大门派。这些雕像有何用处？它们是门派第一高手的代言者。50级以上的武林豪杰，可以前往大理找到十大门派接引人，在本门派雕像处申请成为门派第一。如果申请者在所有的申请人中等级最高（若等级相同，则计算心法、修炼上使用的经验），那么门派第一人雕像则变更为申请者的名字与性别，同时昭告天下，并且在编年史中记录第一人的名字。

综述

图鉴、聚宝盆、宝箱、雕像，四大奇物让我们惊喜不断。不是五大惊喜吗？还有一个是什么呢？是全新的江湖——《天龙八部3》！据可靠消息：《天龙八部3》的研发已完成，不久之后就会来到诸位侠士身边。一个新的江湖、一段新的征程、一幕新的传奇故事悄然拉开序幕……


武林奇书：天龙图鉴


哇！聚宝盆耶


四个宝箱，我全要了！


拥有王者之气的名人雕像


厉兵秣马，等待天龙3

汇众教育

游戏成热门，落榜生也能高薪就业



青岛国际动漫游戏产业园、青岛央视动漫城、中国“迪斯尼”等动漫游戏产业基地的创建，让人们再一次看到了信息产业、创意产业的巨大发展前景。目前我国游戏受众人数是5亿，已成为全球最大游戏市场之一，中国游戏市场至少还将保持20年的超高速发展。

2009年12月底，前程无忧、智联招聘等著名招聘网站发布游戏职位需求信息7307条，招聘人数超过50000人！巨大缺口使得人才身价暴涨：一般情况下，初入行人员月薪已达3000左右，两到三年后可攀升到5000至8000元之间，优秀人才的年薪更将高达6位数。

正确选择，改变一生命运

在游戏产业中，用人单位更加注重应聘者的能力而不是文凭。这无疑为喜爱游戏的高中生、大中专生、本科生提供了摆脱学历瓶颈，跻身“金领”的绝好机会。

“都说业精于勤而荒于嬉，那我要是把‘嬉’当做‘业’，不就一举两得了么？”正在汇众教育青岛（动漫游戏）校区就读的小蒲告诉笔者，这是他在落榜后和家人一起做出的慎重决定：高中毕业想找好工作是不现实的，但要继续复读，又确实难以承受再次落榜的风险。加之自己一直对游戏产业充满兴趣，“游戏人才缺口60万”的事实更让他怦然心动。在父母的支持下，他已准备把游戏作为自己的终身职业。“谁敢说我不会是第二个陈天桥？”小蒲满怀信心再次出发。



技能教育走俏 仅6%用人单位看重学历

“我们是想利用暑假的时间来报个游戏培训班的，没想到人这么多。"在排队等候报名的小方对记者说。随着暑期的到来，游戏职业培训教育市场呈现出火爆的现象，在国内领先的游戏教育培训机构汇众教育，记者看到像小方那样前来咨询或报名的有二十多人。据汇众教育青岛（动漫游戏）校区负责人介绍，进入五六份以来，前来咨询和报名参加培训的人要比上个月增加近30%。

据了解，目前游戏职业教育培训市场的火爆主要是社会就业压力越来越大。来自教育部的信息显示，今年中国大中专院校毕业生将达到创纪录的759万人，比去年增加104万人。其中10%的学生将选择专升本、考研或出国留学，加上去年尚有70万～80万学生未能就业，因此，2010年实际需要就业的学生人数在700万人以上。

另一方面是用人单位越来越看重学生的实际能力而不是学历，从而促使更多的人参加职业培训。据近日重庆市人才中心对国有、合资、外资、股份制、行政机关、事业单位等10类用人单位调查显示，只有6%用人单位看重求职者学历。而看重求职者的实际操作能力和道德品行，分别占到了57.65%和48.78%。有70.67%的用人单位认为一个从高校刚招进来的应届毕业生需要1年以上的时间才能把他培养成一个合格的工作人员。

技能+学历制班级热招中

汇众教育青岛（动漫游戏）校区开设技能+学历班级，使学员学习技能的同时拿到学历，同时我们有完善的就业保障机制，除总部、就业基地、校区、就业网络搭线四重就业保障机制外，青岛校区独具特色的“校企结合式教学”更是做到了真正的就业无忧。目前，青岛校区坐落于青岛国际动漫游戏产业园内，与园区的一百多家动漫、游戏公司均有合作协议，学院毕业就可在学校周边的公司就业。同时，学校也成为成就学员理想的梦想阶梯。

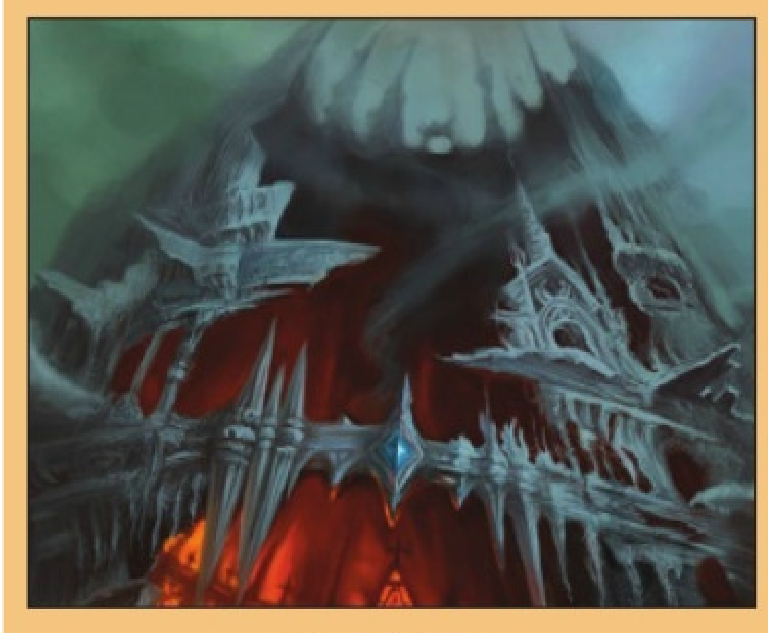
汇众教育青岛（动漫游戏）校区 官方网站：http://qd.gamfe.com



上课场景



学生作品（一）



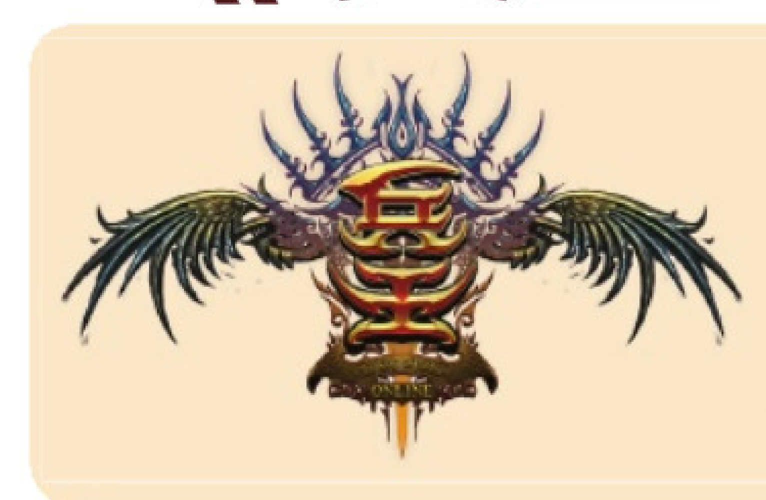
学员场景作品



学院走廊

巨人网络

《兵王》前瞻性测试报告



《兵王》是由巨人网络旗下子公司巨贤网络自主研发一款超炫魔幻风格MMORPG，由中青宝取得独家代理权的，游戏在2011年7月15日进行首次技术测试。据悉，这是巨人首次向国内合作伙伴其游戏的独代权，意味着巨人网络进一步深化其开放策略。

巨人网络中青宝分别在纽交所和国内A股上市，在网游开发和运营上成绩斐然，作为两网游巨头首次合作的作品《兵王》，无疑将引起业界巨大关注。

游戏印象

1.3D引擎，2.5D视角，暗黑魔幻风格，场景画面细腻精致，装备、坐骑等动感、华丽，水平一流。

2.玩法丰富，大型多人PvP模式，独特的军团魔甲玩法，对魔甲，对人，攻防相克，各有特色。

3.贴心的游戏引导，如随身邮、快速购买、装备提醒等。

游戏评分（五星满分）：

游戏画面：★★★★★ 游戏系统：★★★★☆ 游戏音效：★★★☆☆

交互系统：★★★★☆ 游戏操作：★★★★★ 游戏体验：★★★★☆

推荐指数：★★★★☆

游戏简介

《兵王》，讲述了奥丁大陆的魔法世界中，平凡的人类从小兵成长为王，进而超越神的传奇故事。尖端的技术，精美的画面，优良的系统，创新的玩法，贴心的引导，让玩家回归游戏本质。

游戏具体介绍

登录职业选择界面共有6种职业，兵器方面冷热兵器都有。界面右下方对各职业的描述具体实用。简单来说刺客，隐匿暗杀；魔炮，群体伤害；术士，控制技能；战士，生存能力；枪手，伤害输出。

游戏采用经典的游戏界面布局，添加其他相关按钮，清晰实用。最下方工具包括：游戏操作指导、游戏功能快速启动、合成、活动、勋章、生产、金币、商城等。而右上角有小地图及传送、活动、成长助手、榜单、邮寄、拍卖、挂机、帮助等。游戏过程中也会有各种动态闪烁对玩家智能提醒。

打开角色属性界面，属性数据全面：角色国家、职业、名称、等级、装备情况、称号、善恶值、基础的攻防血属性、特殊的伤害属性（需要选择）、加点推荐、战斗力提升方法、装备对比等。

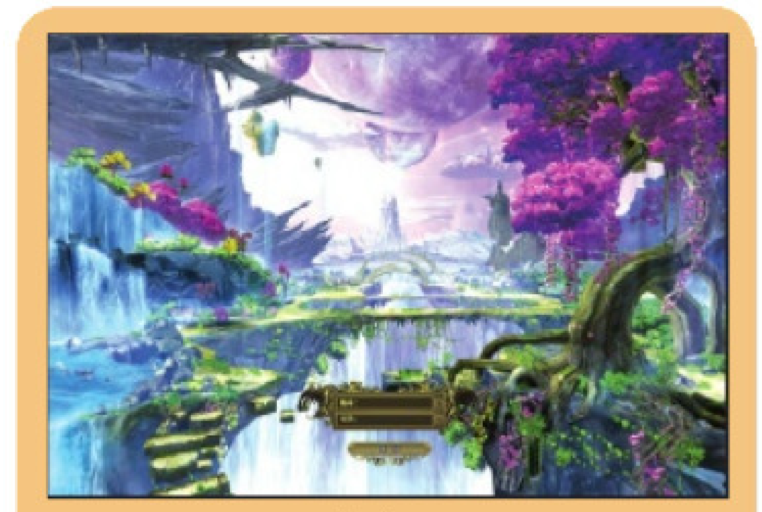
宠物经常在野外打怪出现，种类繁多，形态各异，作用不同，有助于提升玩家经验、战斗力。

坐骑丰富华丽，有飞行类、机械类和兽类，有纯代步，有骑乘战斗，有增加玩家属性的。

游戏中的怪物造型、动态和特效都很逼真，各具特色。加上玩家自身装备和技能的炫丽效果，让打怪不再感到乏味。而副本一般更适合群体作战，副本里面的怪物比一般场景中的更有个性，副本中与其他玩家的PK，也使胜负变得更加难测。

游戏总评

《兵王》作为一款魔幻风格的MMORPG，在美术效果上已经达到国内一流水平。游戏玩法丰富，大型多人PvP内容，个人装备养成系统、丰富的社交模块、宠物以及骑乘战斗系统都是亮点。游戏界面实用，操作性强，对新手玩家的引导很充分，能够快速让玩家进入游戏，享受各种玩法。但删档测试阶段个别音效和配音还没有完善，希望很快可以制作完成。



登陆界面



职业选择界面



游戏界面



游戏地图



角色属性

汇众教育

月薪8000在哪里？与其盲目寻职，不如培训充电！



智联招聘2011应届毕业生求职力及求职偏好调查显示，16.0%的毕业生曾经有毁约的经历。在毁约原因中，拿到了更好的offer以41.0%的比例排在首位。其他毁约的原因如下：试用期间发现不适合自己的职业发展，用人单位的承诺没有兑现，除就业外的更好的发展机会，分别占到了29.1%、17.7%和12.2%。

很多毕业生在毕业前夕急于找到一份工作来证明自己，证明自己已经可以独立，不再是家里的负担，甚至于可以给家里一些支撑。在这种心理下，只要是能有一份工作来做，就愿意去做。一般这些工作和毕业生的专业90%以上是不对口的，工作6个月左右，起初入职时的工作新鲜感和干劲早已经磨灭尽。专业不对口，工作力不从心，职业发展道路狭窄等问题突显，产生重新选择行业转行，或者充电、重新求职的想法。

在这种现状下，就要求毕业生们在毕业时就选择好道路，找对发展的行业，不要在无谓的职业路上浪费时间，与其盲目寻职，不如培训充电！

一年多前，刘冉从某大专的信息系统专业毕业。和所有大学毕业生一样，刘冉一走出校门，就步入潮流般的求职大军中。看招聘广告，投递简历，参加招聘会，去企业面试……求职过程中的酸甜苦辣，刘冉都有了深刻的体会。由于只有专科学历，并且没有实际工作经验，许多面试都是在第一轮就被刷下来。

当时，刘冉根据自己的兴趣和爱好，特别希望能找到一份网络游戏开发工程师方面的工作。但由于大学教育以理论教学为主，实践操作机会很少，刘冉大学时学的又是信息系统，网络知识涉及很少，即使积累的一些网络方面的技能，也都是靠课余时间自学而成，懂些皮毛而已。况且，招聘单位在招人时都希望应聘者能有实际操作能力，招来就能进入岗位角色。刘冉在面试过程中发现，与自己同台竞争的都是一些有多年实践经验的职场中人，自己要在这样激烈甚至残酷的竞争中谋得一席之地，又谈何容易。



北三环游戏学院就业明星刘冉



刘冉成功就业回校感谢老师

也许是功夫不负有心人，刘冉通过一家中介公司得到了一家游戏公司网管工作职位，那是刘冉走出校园踏入社会的第一份工作。但由于实际操作技能太缺乏，第一次工作之旅并不成功。企业需要每个人能够独当一面，没有太多的时间让新人去“熟悉工作”，也没有精力去培养新人。对网络知识了解太少的刘冉在工作中感觉很吃力，没多久，刘冉选择了离开。

对职场有了切身体会之后，刘冉静下心来认真思考，发现自己的短处是没有实践操作技能，一方面，大学侧重理论的知识体系，无法适应用人企业的需求，另一方面，用人企业普遍不愿花费时间去培养新人。深思熟虑之后，刘冉决定参加社会动漫游戏职业培训，以此来弥补自己实践能力不足的短处。

经过认真仔细的比较选择，刘冉报名参加了汇众教育北京北三环（游戏）校区网络游戏程序开发专业的培训。在这里，刘冉系统学习了编程知识，从网络游戏程序设计到网络游戏平台搭建，从数据库开发到网络游戏规划，再到参加各种实践项目。刘冉认为，从北三环校区毕业后，他的实际操作能力已经相当于具有一年实际工作经验的网络游戏程序开发师。

汇众教育北三环（游戏）校区2011年游戏开发制作实训班，招收高中以上学历的游戏爱好者。

汇众教育北三环（游戏）校区 网址：http://ot.gamfe.com

头牌新闻

网游《聚仙》首推虚拟财产保险服务

■本刊记者 8神经



7月6日晚，国内游戏运营厂商GAMEBAR召开旗下全3D修仙网游《聚仙》的公测发布会。《聚仙》项目的负责人、GAMEBAR的首席构架师靳超宣布《聚仙》正式进入公测运营阶段，游戏将向全网用户开放自由注册及游戏体验服务。

本次发布会上，GAMEBAR与阳光保险宣布联手推出虚拟财产保险服务，这标志着虚拟财产保护问题的解决有了新的突破，《聚仙》也成为全球首个提供虚拟财产保险服务的网络游戏。此次合作针对与用户息息相关的虚拟财产保险问题进行大胆的尝试，并首次引入第三方监管机制，由国家版权保护中心进行监督管理，三方协作全力保障用户利益。此次合作将为虚拟财产保险服务的发展和进步提供有益的经验。

GAMEBAR（游戏吧）于2009年成立。它拥有多支国内的自主研发团队，研发内容包括社区平台、网页游戏、大型MMORPG以及3DRPG单机游戏。阳光保险集团股份有限公司是国内七大保险集团之一，由中国石油化工集团公司、中国南方航空集团公司、中国铝业公司、中国外运长航集团有限公司、广东电力发展股份有限公司等大型企业集团于2005年发起组建，目前拥有阳光财产保险股份有限公司和阳光人寿保险股份有限公司等多家专业子公司。P

晶合热点

2011 WCG Tab Gamer开幕

夏季酷日炎炎，三星2011 WCG Tab Gamer活动在各大高校开幕。已连续11年成为世界电子竞技大赛（WCG）赞助商的三星电子，此次派出的旗下平板产品GALAXY Tab成为三星2011 Tab Gamer大赛的御用装备。从5月份开始Tab Gamer线上比赛持续火爆进行，线下部分的WCG校园“星”风暴校园行活动则先后进入北京、沈阳、成都、上海以及广州五大赛区。此次在高校内展开的2011 WCG Tab Gamer电子竞技大赛，为三星智能产品和消费者提供了零距离互动的机会。2011 WCG Tab Gamer大赛线上前5名选手和线下五大区的冠军将获得参加2011WCG中国区总决赛的资格，最终总冠军还将赢取韩国釜山全球总决赛现场参观以及免费韩国游的机会。



暴雪宣布《魔兽世界》20级内可长期免费试玩

美国知名网络游戏开发商暴雪娱乐（Blizzard Entertainment）6月29日宣布取消《魔兽世界》（World of Warcraft）游戏试玩期为14天的原有规定，今后《魔兽世界》试玩账号在1~20级之内，玩家可免费长期登录使用，无需交纳费用。暴雪称，最新试玩规定适



用于《魔兽世界》入门版（Starter Edition）。今后玩家在1~20级之内，无论该过程需要多长时间，都无需交纳费用。只有级别达到20级之后，才需交纳相应注册费用。但《魔兽世界》入门版也有诸多限制规定。对于处于1~20级别的玩家，他们最多只能获得10个金币，金币交易额也限定在100个之内，且无法通过拍卖室、收件箱以及玩家对玩家等方式进行交易。此外，入门版玩家无法进行以下活动：访问公共聊天室、加入行会、邀请其他玩家参与聚会、参与20级以上玩家的聚会、使用语音聊天、改变身份以及使用真实ID等。如果《魔兽世界》访问出现排队情况，则付费用户将享受优先登录待遇。

腾讯TGA大奖赛总决赛在上海落幕

由腾讯举办的TGA大奖赛的总决赛，于7月16～17日在上海浦东展览馆举行。通过TGA大奖赛九大项目预选赛选拔出的350余名顶尖竞技玩家，为争夺TGA冠军的至高荣誉展开了为期两天的激烈比赛。TGA的比赛项目全部来自腾讯旗下运营的网络游戏，包括《英雄联盟》全明星

争霸赛、《地下城与勇士》全国超级锦标赛决赛、《穿越火线》冠军杯以及TGA全能赛总决赛等8个游戏、9个项目，一些项目还邀请韩国顶尖选手进行争霸赛。今年4月，TGA在腾讯游戏年度发布会宣布了年度计划，并举办了网游竞技论坛，邀请了多位来自电子竞技行业和网游行业的资深从业人员共同探讨网游竞技的未来发展，希望通过举办比赛带动行业发展，让有梦想的玩家有机会。腾讯还希望通过赛事影响力的扩大，让更多的人关注电竞。TGA宣称，他们将向世界顶级电子竞技赛事看齐。



第九届网博会将如期举行

7月5日，中国国际网络文化博览会秘书处召开新闻发布会，宣布第九届网博会将于2011年10月28日～31日在北京展览馆举行。本届网博会在原有的基础上规划了三大结构、四个特性、五类展示，在展场面积和内容上进行了规划细分。除互动娱乐区、网络文化综合区之外，新增了科技动漫馆、动漫衍生品展示区及移动互联区。观展人士在欣赏到各种文化展示的同时也能参与现场的互动体验。



晶合新作

《战地风云OL》正式发布

2011年6月21日，搜狐畅游旗下首款FPS网游《战地风云OL》（Battlefield Online）产品发布会在国家会议中心举行，会议邀请了EA副总裁、大中华区总经理Peter Tseng，EA首尔工作室总经理Albert Park，EA中国发行总监James Yang，EA中国发行制作人章霁诚，搜狐畅游总裁兼首席运营官陈德文，搜狐畅游副总裁黄纬等。此次发布会上，搜狐畅游和美国EA共同宣布在中国内地推出《战地风云OL》，并于6月28日举行首次封测。此举也标志着EA旗下经典的FPS单机大作战地系列网络版正式进军中国内地。《战地风云OL》以50V50的宏大规模战场和海陆空三军协同作战为主要卖点，同时注重游戏的娱乐性和真实性，力争让玩家体验到一个震撼、真实的虚拟网络战场。





“西游”页游《七十二变》开始封测

取材自古典名著《西游记》的网页游戏《七十二变》近日开始封测。《七十二变》是一款“西游”题材的玄幻类网页游戏，由上海游族出品。游戏剧情采用章回体结构，用传统手法重新诠释了《西游记》故事。变幻术是游戏的主要技能，除了玩家外形的直观变化之外，玩家的战斗能力也会随之改变，影响着玩家所体验到的游戏内容。游戏中有凡人系、花木系、走兽系、鬼魅系、水生系、神仙系、毒蛊系和飞禽系八大种族，玩家可以变幻成



各个种族的造型并获得该种族特有的技能和法术。除了变幻术外，游戏中还有分身术，玩家可以使用分身术化成多个分身同时进行修炼、打怪等活动，并且游戏中还有一些功能只能由玩家的分身来执行完成。相比传统网页游戏，《七十二变》在系统和玩法上可以说有了较大的创新。

晶合快评

免费？收费？

■晶合实验室 bluesky

最近的国内单机大作无疑是“仙剑5”，不过网游“大作”可就不少了。稍微看看，就能发现这些“大作”几乎全部“免费”，只是都是道具收费。“免费”还是“收费”，这是个问题。

很多年前，网络游戏大都是时间收费。在我的印象中，玩“道具收费”比较早的是各类网游私服。因为私服不可能按正常模式以时间收费，只能通过卖道具的方式维持运营；而且私服运营不稳定，没太多玩家愿意为这样不太稳定的游戏以买时间的方式去玩。没想到的是“道具收费”能让私服大赚，更没想到的是“道具收费”充分地挖掘了人性——我就想比你强，我就是比你有钱。也许还因为玩私服的玩家里有其他网游运营商的卧底，亦或是眼红私服的收入，慢慢的正规网游也开始采用“游戏免费，道具收费”的模式运营了。


爱好看天、喜欢望远的bluesky

刚开始，运营商倒也不敢玩得太过火，最多也就是强化装备什么的提高成功率，还有打造合成物品的原料可直接买到；同时不愿花钱的玩家也能以其他途径获得类似原料，以及在特定等级以内的装备强化成功率不变等等。总之，就算你不愿意花钱，倒也能勉强玩下去，只是升级什么的效率不能跟花钱的玩家比。而到后来，几乎所有网游都采用这种运营模式，运营商也玩得越来越过火。诸如强化装备不花钱就只能靠RP；只要花钱刚出生的人都能虐得不花钱的人满地找牙……有一次听一朋友说他的一个朋友玩某游戏直接砸进去上百万人民币，结果就是国战什么的他一个人上就行，甚至连GM都打不动他。换句话说也就是不花钱你就没法玩下去。冷静下来想想，这样值得吗？花了再多的钱，那也只是换来一堆数据，而你只拥有这一堆数据的“使用权”，并没有“所有权”。



网游像一个面具，遮住了玩家的真实面孔，让脱离现实在游戏里，特别是在“免费”网游的环境里无所顾忌地打打杀杀。现实社会中，一个正常人做任何事，肯定会受到法律、道德以及其他方方面面的约束；而游戏里则不需要考虑这么多。似乎，要看清一个人的真面目，反倒是在这样的游戏里更容易。

人性是怎样的？也许每一个人潜意识里就希望比其他人强。反映到游戏里，就是有经济实力的人会一而再、再而三的花钱去买道具、升级、强化、PK、建团等等。本来，这样的潜意识对于一个人来说是很好的，但是在游戏里就变味了。因为有钱就能获得一切，砸钱最多的就能称霸整个服务器，也能获得最好的服务。“有钱就是爷”——道具收费很好的诠释了这一点。

现在排得上号的时间收费网游大概只剩《魔兽世界》了。该说它是硕果仅存的时间收费网游吗？新闻里不是才说了《魔兽世界》可以在20级内永久免费试玩吗？虽然限制很多，比如不能获得超过10金币，金币交易额限定在100个以内等等。至少，《魔兽世界》也不能算纯粹的时间收费网游了。

“道具收费”虽然破坏了游戏的平衡性，但“存在即合理”。对于开发商来说，能快速回笼资金就是好的运营方式。对玩家来说，他们确实能体会到发泄的快感，所以他们也愿意为了这个“快感”买单。

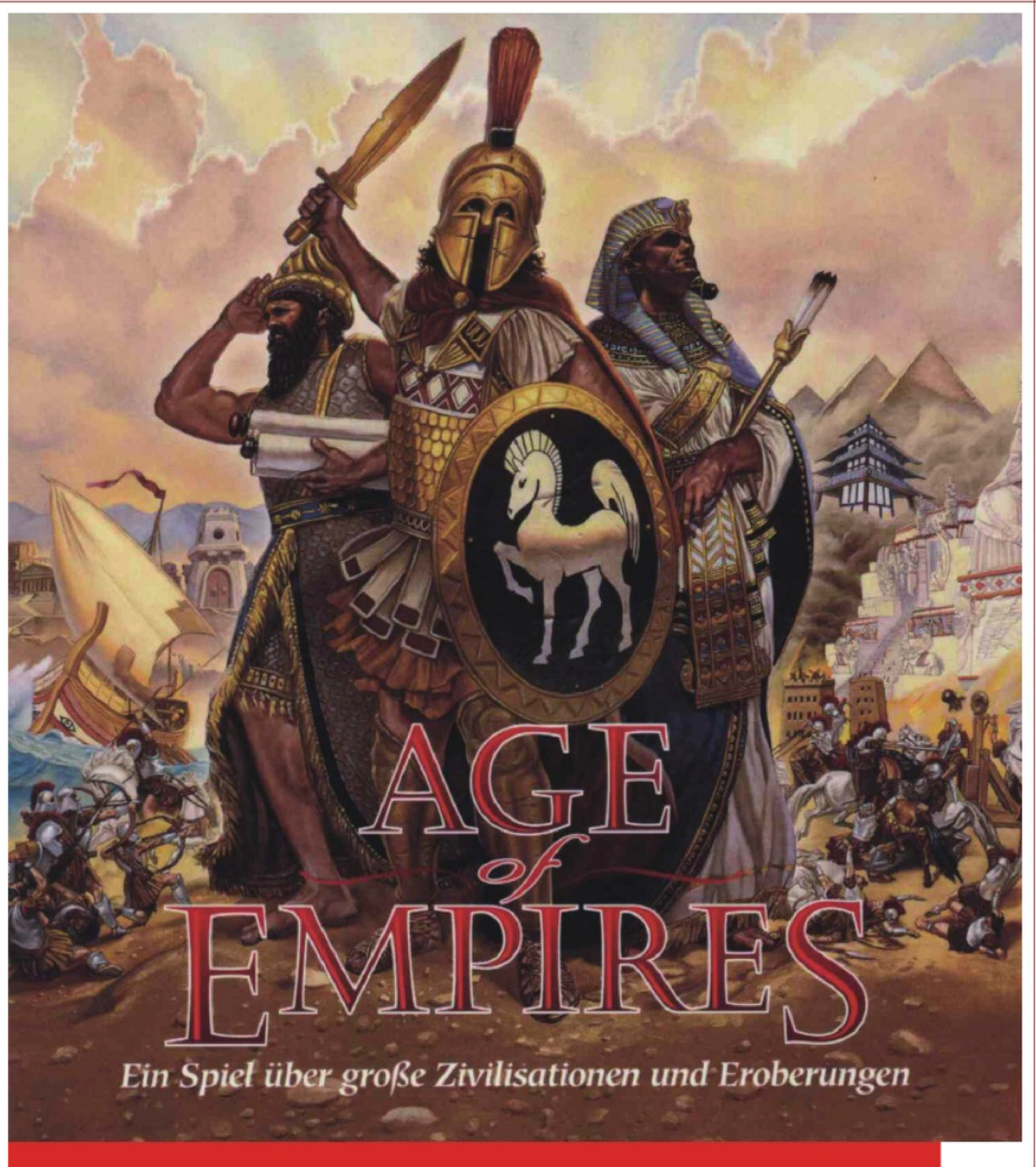
各个地区的玩家对待游戏的态度也形成了各自的游戏文化。比如有的国家的玩家愿意花上几十块钱买个包月，不过每个月就上去那么几个小时，摸摸这个怪物看看那个NPC再跟朋友聊聊天逛逛游戏世界。你要在这些人面前玩“道具收费”，那不是找死吗？他们那是纯粹的玩，而不是发泄。至于国内呢，为了练级而练级，为了PK而升级。虽说看上去让人有些无法理解，但也成为了自己的游戏文化。开发商需要以这样的方式生存，玩家也需要以这样的方式高人一等，当然也有自己玩自己的，以自己的方式去对待游戏的玩家。

无论是玩家还是开发商，必须面对的现实就是现在的网游得靠这样的方式挣钱。如果你底气十足，你财大气粗，你做的是精品不愁没人玩，你也能选择别的收费方式。玩家能心甘情愿地掏钱，就证明这个游戏成功了。P

漫画作者：suns

从单机到“一”
《帝国时代》传奇的兴衰史

■ 湖北 TAL



提起RTS，我们的第一印象十有八九是粗犷奔放的《命令与征服》和细腻平衡的《星际争霸》《魔兽争霸》系列。诚然，这两者是RTS游戏史上的经典，不过，我们在回顾这三者的发展史时，却往往回想起另一个我们耳熟能详却很又少提起的名字，那就是Ensemble Studio（全效工作室）开发的《帝国时代》系列。

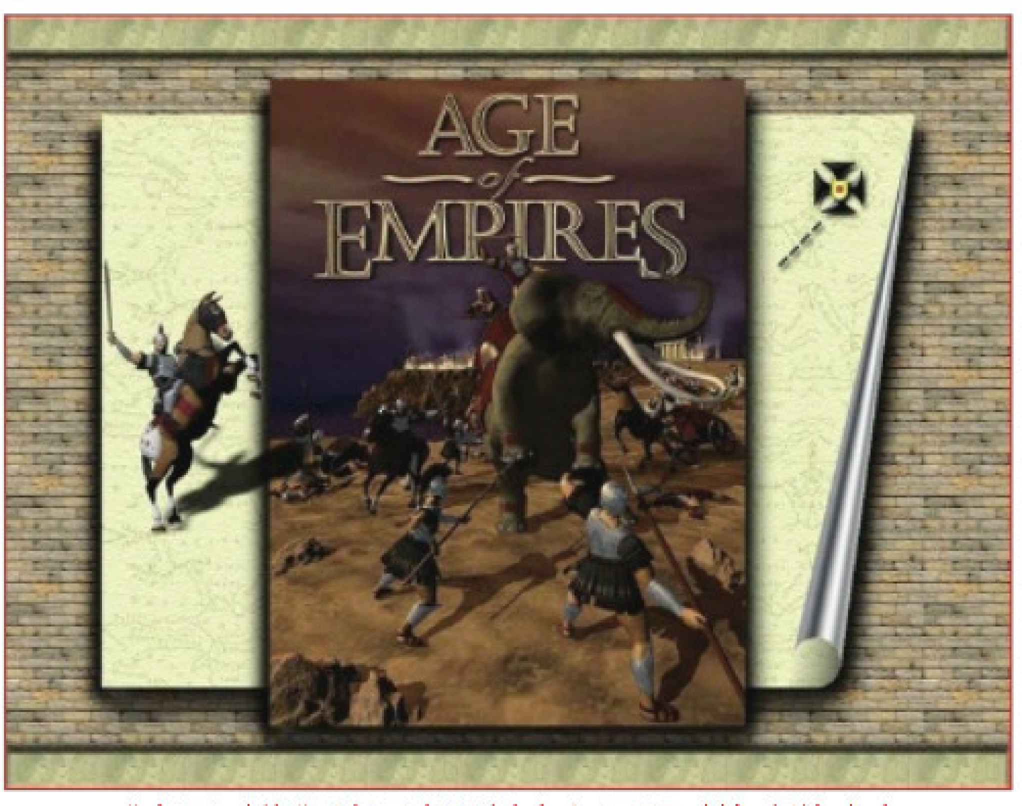
一举成名

让我们把时间倒退回1997年，那个时候，Westwood势头正猛，《命令与征服》风靡一时，暴雪也不甘落后，《魔兽争霸Ⅱ》利用战争迷雾等首创特色，也牢牢地掌握了市场。当然，科幻题材和魔幻题材很容易大卖，历史题材呢？这方面还是空白，没有人涉足过这片区域，而对于Bruce Shelley来说，《帝国时代》的传奇才刚刚开始。

Bruce Shelley曾经参与过《席德·梅尔的文明》第一部作品的开发，他对历史的敏锐触觉让他强烈感受到历史题材RTS的前景，最终，他和Goodman兄弟成立了Ensemble工作室，负责开发他想像中的那款游戏。微软游戏部门也打听到了风声，决定与Ensemble进行合作发行这款游戏。

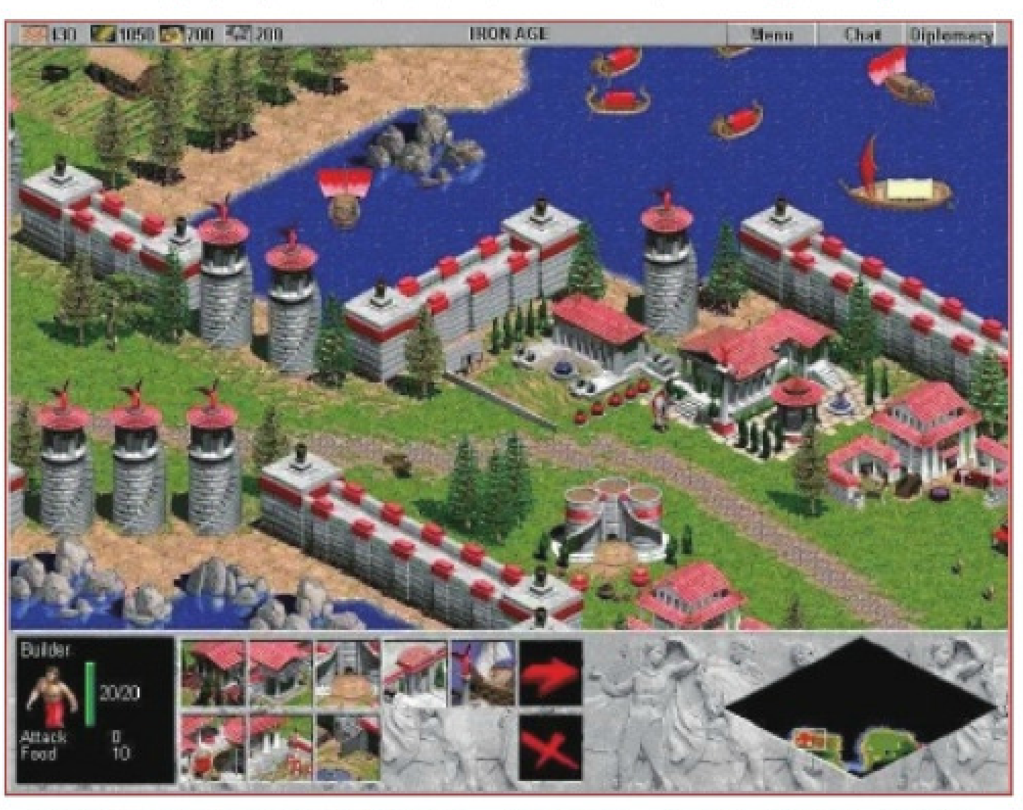
1997年10月26日，名为《帝国时代》的游戏正式发布了，一石激起千层浪，一时《帝国时代》以及全效工作室获得的好评如潮，名声大噪。《帝国时代》的成功之处在于他们的创新意识，在这个世界中，并没有泰伯利亚这类万能的资源，玩家需要依靠村民收集四种资源，均衡发展，这个设计虽然减缓了游戏的节奏但也使得游戏更具可玩性，这种“分类采集”的模式也被《帝国时代》一直沿用至今。

除此之外，注重细节上的体现也是《帝国时代》的一大特色——村民走进猎物时，羚羊会四处逃窜，而凶猛如鳄鱼狮子等却会主动上前攻击，大象相对较为温和，但如果你惹了它——结果通常是村民被屠光，让你欲哭无泪……《帝国时代》并不像《命令与征服》或者《魔兽争霸》那样棱角分明，《命令与征服》当中，GDI的代名词是重火力以及正面战场的推进，NOD则代表着诡异、H&R、骚扰，两者的玩法有较大差别。《帝国时代》当中，各民族大同小异，打法也较为单一。虽然如此，《帝国时代》还是以浓厚的历史氛围气息俘获了许多玩家的心，而且也实现了历史题材RTS游戏零的突破。



《帝国时代》让历史题材走入了即时战略游戏中

由于制作人出身于《文明》制作团队，《帝国时代》也受到《文明》系列的影响，采用了时代划分制，这种划分将兵种科技与时代挂钩，玩家进入下一个时代则可以获得新的兵种、新的科技，许许多多的研发科技对象极大地丰富了游戏的内容。而升级到下一时代则需要某些特定建筑，一些资源和时间，玩家需要考虑到各方面的因素，准备周全方可升级。


《帝国时代》给人的往往是一种留恋，与之后的作品相比，其象征意义略高一些

从历史底蕴来讲，《帝国时代》截取了人类发展史中的一个小片段，从石器时代到铁器时代，这也是人类进步的一个过程。《帝国时代》的续作也以此为蓝本，见证了历史上人类的一次次进步和发展。以历史作为卖点的帝国时代并没有辜负历史，它较为完美地呈现了一幅崭新的历史画卷。

如果说以历史为背景是《帝国时代》的硬实力，那么这个系列的软实力则在于创新。与传统的RTS不同，《帝国时代》拥有多样化的玩法，玩家既可以直接消灭所有敌人，也可以占领所有的遗迹，并守护一段时间直到胜利。同样，建造奇观然后守护2000年也能让玩家摘得胜利者的桂冠。在当时，这种多样化的玩法是《命令与征服》与《魔兽争霸》系列所不具备的。凭借这一点创新，Ensemble带给了《帝国时代》独特的魅力。


《帝国时代》对细节的表现让当时的玩家印象深刻

不过，按照现在的眼光来看，《帝国时代》的成功只是因为它填补了一个系列的空白，游戏在操作性上面虽然结合了众家之长处（例如《命令与征服》的Ctrl编队以及《魔兽争霸Ⅱ》的战争迷雾），但平衡性上实在让人不敢恭维。例如投石车这种强力的攻城武器可以被几个村民直接秒杀，这种现象造成的后果就是攻城武器无人问津，对战当中几乎是千篇一律的战车弓兵+弓骑兵，这两个兵种的H&R战术完克其他所有组合。在《帝国时代》的早期作品中，只有村民打死猎物才能采集食物，其他兵种打死猎物什么也得不到，且建筑的血量偏低，兵种没有独立的攻城伤害，一两队弓兵也可以轻易拆掉大量建筑，这种情况一直持续到《帝国时代Ⅲ》才有所改观。

再创辉煌

《帝国时代》以及资料片《罗马复兴》大获成功，就在《帝国时代Ⅱ》紧密开发之时，制作组由于内部分歧，Rick Goodman退出全效工作室另立门户，他推出了一款仿帝国时代的游戏《地球帝国》，尽管从严格意义上来说，《地球帝国》并非《帝国时代》的系列作品，但两者出于一个工作室成员之手，理解《地球帝国》也有助于我们理解《帝国时代》的续作。

从设计理念上看，《地球帝国》完全继承了《帝国时代》的操作方式和创新意识。在《帝国时代》的基础上，《地球帝国》并没有将游戏的背景束缚在某个特定的时期，而是从史前时代一直到未来的科幻时代，历史跨越度之大，在当时无出其右者。

《地球帝国》的成功也并非偶然，在《帝国时代》大卖之后，很多竞争者试图将《帝国时代》的即时战略特色融入


《地球帝国》的单位全是些高攻低血的纸老虎，一群手持狼牙棒的原始人能够把高科技机甲拆得七零八落

到《文明》系列当中，但大多数尝试都失败了，身为《帝国时代》开发者的一员，Rick很显然知道自己想要什么，他也成功地做出了他想要的东西。《地球帝国》在创新性上并不输给《帝国时代》，它创造了一个近乎完美的海陆空战斗体系（《帝国时代》系列由于背景历史原因，一直没有空军这个兵种），在时代的划分上，《地球帝国》没有受到《帝国时代》的约束，前者大胆地在游戏中加入了坦克、飞机甚至是核弹发射井这类现代战争中才会出现的武器；四处游荡的动物们，随着时间的推移，会自行增殖。在游戏性方面，《地球帝国》推出了科技树系统，玩家可以按自己的喜好购买对应的科技……《地球帝国》证明了一点，只要有创意，开发者并不需要拘泥于某一个特定的背景。《帝国时代》系列也很好的吸收了这一经验，这一经验为他们在《帝国时代Ⅲ》中的辉煌撒下了胜利的种子。

大胆的创新让《地球帝国》也取得了不错的战绩，只可惜这种情况并没有持续多久。Rick的工作室由于债务原因倒闭，后续的制作者MadDoc工作室疯狂地改造了《地球帝国》——并不是自主创新，反而大部分是山寨Big Huge作品《国家的崛起》……尽管他们加入了很多新特性，然而兵种的相克问题一直没有解决——按照游戏规则，弓箭船克制护卫舰，于是几个远古时代的弓箭船就能活生生地把原子时代的驱逐舰打得毫无还手之力，至于步兵用斧头砍爆坦克、刀骑兵完克步枪兵就更不用说了。技术值和时代上的领先只会导致前文中坦克被斧头兵砍爆的尴尬局面，让不少玩家欲哭无泪。至于《地球帝国Ⅱ》……好吧，如果你还听说过他的话，那个弓箭与导弹齐飞，马匹和履带共鸣的“神作”，到了这一代里，全毁了……

Ensemble这边的《帝国时代Ⅱ》也如期上市了。1999年，在《星际争霸》和《命令与征服——泰伯利亚之日》等众多名作的夹击之下，《帝国时代Ⅱ》依旧没有让粉丝们失望，上市便力克《星际争霸》取得了GameSpot的年度最佳游戏奖项。这点让Ensemble和微软十分高兴。《帝国时代Ⅱ》的背景时代从远古文明换成了罗马帝国末期到中世纪时期，相应的，Ensemble在兵种上做了大量调整，火药的兴起带来了火枪手和火炮这类新单位，而且每个种族都拥有自己的城堡，城堡可以生产自己种族的特色兵种，中国的诸葛连弩、日耳曼的条顿骑士、土耳其的精英火枪手……这个特色设计也被WestWood吸收学习，用在了《红色警戒2》的遭遇战模式中——记得美国的伞兵和苏俄的磁暴坦克么？

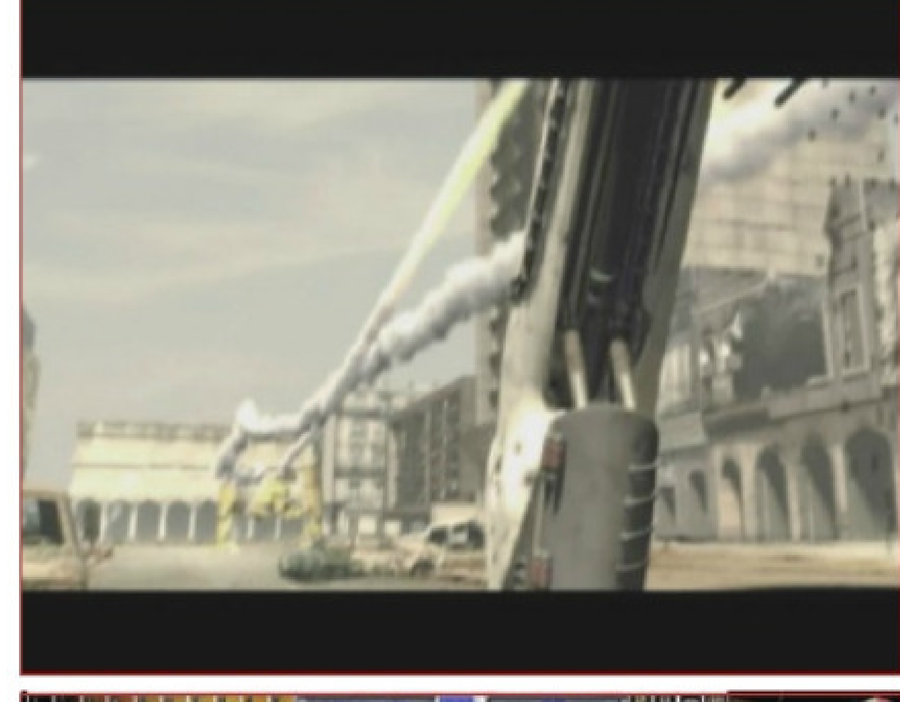
除去兵种上的创新，《帝国时代Ⅱ》改革了军队阵型。前作中，军队无论是行军或者作战都是凌乱的，弓箭手经常取代近战步兵的位置冲锋在第一线。而在《帝国时代Ⅱ》中，玩家可以自己设定阵型，让部队保持好自己的位置。其他的科技树、地图模式变化、集合点功能等，无一例外增强了这款游戏的可玩性，细微之处见真功，Ensemble又一次赢得了他应该获得的荣誉。

《帝国时代Ⅱ》的资料片征服者更是一部锦上添花的作品，农民建造建筑后会自动采集资源，不需要玩家手动下达命令，新增的阿兹特克文明的建筑拥有极强的北美洲民族特色、身为游牧民族的匈奴人初始人口即可达到200……看到这些细微的设定，玩家们不由得感叹Ensemble的能力和创新性。

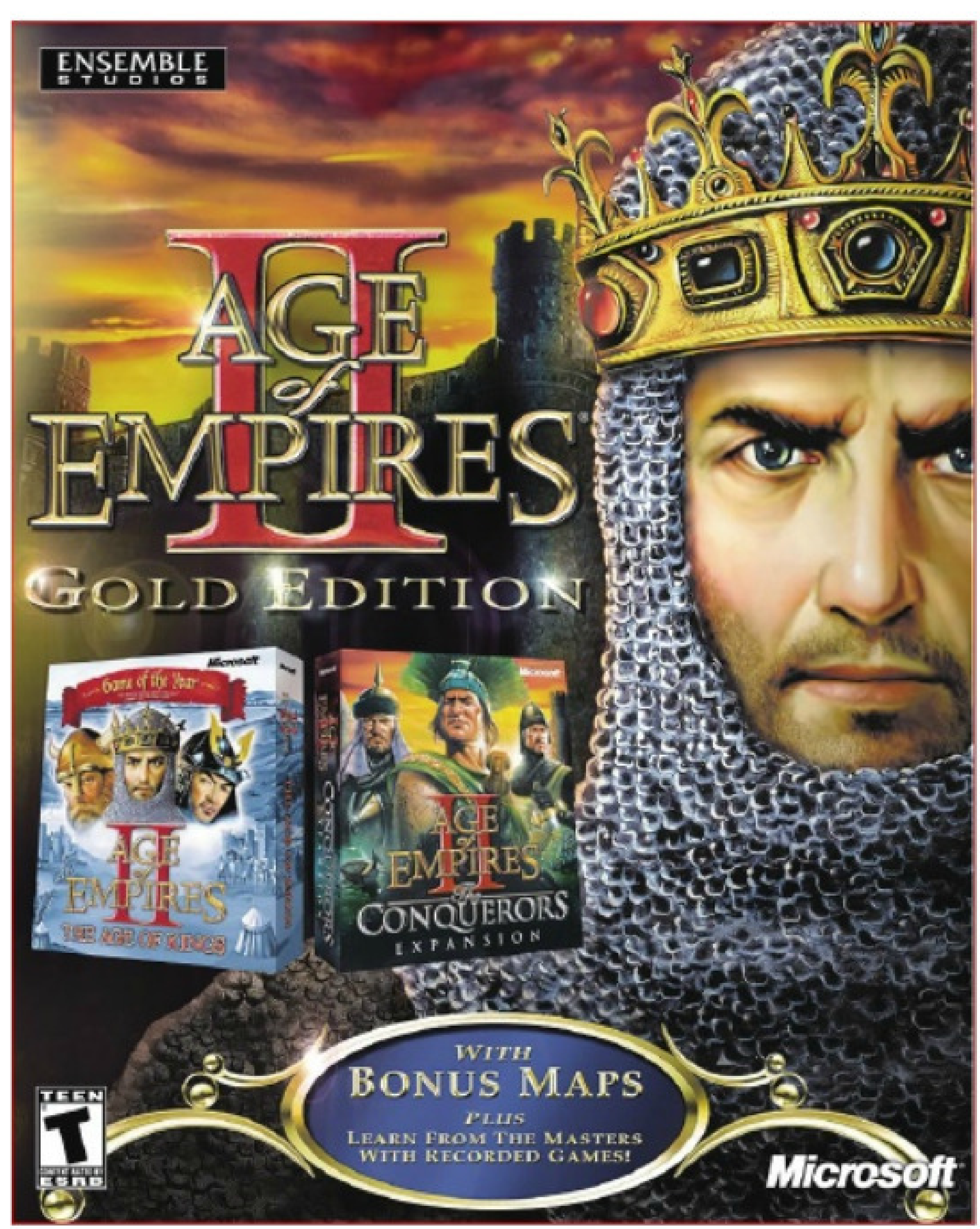
左上图：未来时代的高科技战争是《地球帝国》的一大卖点，片头动画表现的文明进步史也非常不错

左下图：但《地球帝国》的游戏里面却不是那么一回事……许许多多的资源让人发狂

右图：《帝国时代Ⅱ》的背景时代从远古文明换成了罗马帝国末期到中世纪时期





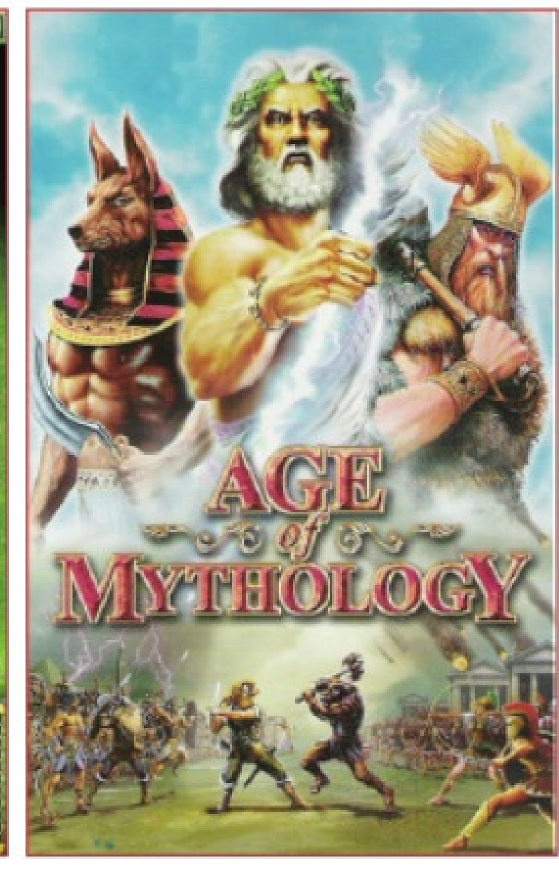


续作"神话"









左上图：《神话时代》的升级界面，玩家可以从两位神祗中选择一位，并获得特殊的能力，《帝国时代Ⅲ》参考了这一创新之举

右上图：《神话时代——泰坦》是此系列唯一一款资料片

左下图：《神话时代——泰坦》，如果战事拖到后期，每个玩家必出泰坦，战场就会成为这种样子……

右下图：总体而言，《神话时代》是一部不错的作品，只是神话故事一直不是玩家感兴趣的题材，这款游戏的影响力也极其有限

Ensemble在制作《帝国时代Ⅱ》之后被微软收购，按照协议，Ensemble开始编写自己的3D引擎，并开发一款神话背景的RTS游戏。《帝国时代》系列因此暂时搁浅。

2002年，《神话时代》上市。这一次Ensemble吸取了暴雪的特色优点并再度创新，游戏中包含希腊、北欧和埃及三个截然不同的文明，并且引入了新的"眷顾值"和神话兵种以及神力。希腊文明代表着正统的《帝国时代》套路，农民采集所有资源，在神庙膜拜获得眷顾值，兵种也是正统的步兵+弓兵+骑兵。埃及文明通过建造纪念碑获得眷顾值，而北欧较为特殊，他们只能通过战斗来获得眷顾值。这个设定使每个种族都有截然不同的打法，眷顾值关系到强力神话兵种的生产和技术研发，而100的眷顾值上限注定了它的珍稀。因此，围绕着眷顾值，各方必须采取不同的打法方能克敌制胜。

尽管按Ensemble的说法，这款作品仅仅是为了测试他们开发的3D引擎，但从这个系列上，我们依旧可以看到不少的创新之处：进入新时代时，玩家可以从众神当中选择一位神祗，因此可以获得独一无二的神力和科技，即使玩家信仰同一个主神，也有可能产生两种完全不同的战术。引入眷顾值资源，《神话兵种》在属性上完克普通士兵，相应的占用人口也多。同时英雄克制神话兵种，而普通士兵克制英雄，这种简单却实用的"石头剪刀布"成为了游戏的核心机制。虽然在战略的平衡性上《神话时代》没有太大的优势，但Ensemble的创新意识已经深入系列之中，《神话时代》中的许多设计特色最终成为了《帝国时代Ⅲ》不可或缺的一部分。

Ensemble出品，也许并不是"必属精品"，但《神话时代》的反响比预想的要大：2001年E3最佳即时战略游戏的头衔足以向世人证明Ensemble的实力，2003年《神话时代》正式取代《帝国时代Ⅱ》成为WCG竞技项目。Ensemble的努力再一次得到了肯定。

资料片《神话时代——泰坦》也是一部实验性的作品，新增的亚特兰蒂斯文明和其他三个种族也有截然不同的特色：村民不需要将资源送回仓库或城镇中心，而是实时到账（这点被Ensemble借鉴到了《帝国时代Ⅲ》中）等。随着游戏节奏的变化，两军交战或者围攻对方城镇中心时，背景音乐都会突然变得急骤起来（即"自适应环境音效体验"）。泰坦这种大块头的加入也让战争更加刺激。

在《神话时代》的3D引擎日趋成熟后，Ensemble终于开始了《帝国时代Ⅲ》的开发。2002年后，RTS逐渐开始看重图像效果的表现，因此Ensemble也开始改进自己的引擎。但这绝不代表Ensemble的盲从，以暴雪为代表的《星际争霸》和《魔兽争霸》系列削弱了经济方面的表现，转型成为战术类游戏，但《帝国时代》没有跟风，Ensemble依旧将经济的运转视作《帝国时代》的一大特色，随机地图的保留也让玩家有了不少的亲切感。

时代的尽头

终于，在2005年10月18日，《帝国时代Ⅲ》发布了。

这一次，16世纪的火枪扮演了重要角色，而美洲大陆成为了主战场。随着那段熟悉的主旋律，开篇动画中相继出现了帆船、火炮、蒸汽机车、大平原以及数量众多的火枪手，玩家到这时才发现，帝国又跨入了一个新的时代。

《帝国时代Ⅲ》在根本上颠覆了前作的种种设计。战役上，《帝国时代Ⅲ》并没有像前作般天马行空，而是通过一个家族的家族史映射出整个美洲历史的变迁，而且武器也从弓箭和斧头换成了燧发火枪和大炮。吸收了《神话时代》的经验后，《帝国时代Ⅲ》也做出了不小的改革创新：升级时代时，玩家可以选择自己最需要的增援部队或者资源，每个国家也都有自己独特的部队、优势兵种和独特建筑。更重要的是新加入的卡片系统，玩家在作战时可以利用经验值换取卡片，卡片可以运送资源军队、给予部队属性加成，或者开启更多的科技升级……从这个意义上来说，《帝国时代Ⅲ》是最具有内涵意义的“帝国”系列作品。Ensemble在卡片上的创新充分调动了玩家的想像力，开启了许许多多不同的流派和发展方式：想初期压制的玩家可以选择军队卡片为主，初期即可集结一支军队攻城略地压制对手，速度攀升科技的打法则是运送资源箱，利用瞬间爆发的经济转化为科技实力，通过高级兵种取得战场的主动权；经济流派的选择大多是经济增幅卡，提升村民的收集效率，从而获得长久的经济优势，再将其转换为军事力量，一举击溃对方。通过卡片系统，玩家之间的博弈以及任何一方的决定会直接影响到战局。游戏的可玩性因此大大提高。

值得称道的还有其3D引擎的表现能力，在火炮的轰击下，士兵会被炸飞出去。水面的倒影也十分生动，舰船开炮时，船只会来回震动，水波会扑打在船只上，这种逼真的效果也为不少玩家津津乐道。一场恶战胜利后，士兵们也会举起武器大声欢呼，通过这些表现，Ensemble再一次向玩家展现了“细节之处见真功”的理念。

不仅是画面上的细节，Ensemble也从未轻视各民族文化上的细节。在资料片《酋长》中，Ensemble描述了三个截然不同的美洲印第安文明，而这些文明的特色和历史息息相关——易洛魁人是最为开放的美洲土著文明，第一批殖民者踏上美洲大陆时，易洛魁人便开始与他们做起了交易，因此易洛魁人拥有不落后于欧洲殖民者的火药技术以及枪械，同时易洛魁人也是唯一拥有炮兵单位的土著文明。苏族人善于马术，骑射是他们的拿手好戏，因此苏族人的军队大多由骑兵组

图A：《帝国时代Ⅲ》的地图，只要地理不是特别差的人都知道这是哪……

图B：《帝国时代》系列中也不乏传承下来的恶搞玩意，这尊大炮的描述是“向《帝国时代》中的投石机致敬”，还记得1代的秘籍“Jack Be Nimble”么？提示一下，这尊大炮发射出来的炮弹其实是野猪

图C：从历史角度来讲，革命其实并不是Ensemble头脑发热的产物，每个欧洲国家革命之后都会成立一个独立的美洲国家，比如英国革命后可以成为海地或者美国（使用的是独立战争初期的美国旗帜），而这些选择都是有原型或者历史背景的

图D：《帝国时代Ⅲ》中，军事类卡片占了将近12，经济类卡片有13左右，剩下的是科技类卡片，由此可见游戏对于经济运营的重视

图E：殖民者踏上美洲大陆











成。阿兹特克人的鹰武士和豹武士自然也是保留项目。

游戏性上，Ensemble做出了不小的创新，但并非所有的创新都被玩家认可。革命是《酋长》资料片新增的玩法，欧洲文明玩家可以通过革命将所有的农民变成殖民地民兵，牺牲经济以换取巨大的军事力量，以一波流带走对手。Ensemble设计出这种玩法原本是为了战术上的多样性，然而革命之后没有资源来源无异于自杀，除了特定的几个欧洲文明在革命上占据优势，其他的欧洲文明进行革命无异于自杀，因此比赛中极少见到革命的出现，Ensemble空有一个好设想但却没能将其付诸实践。

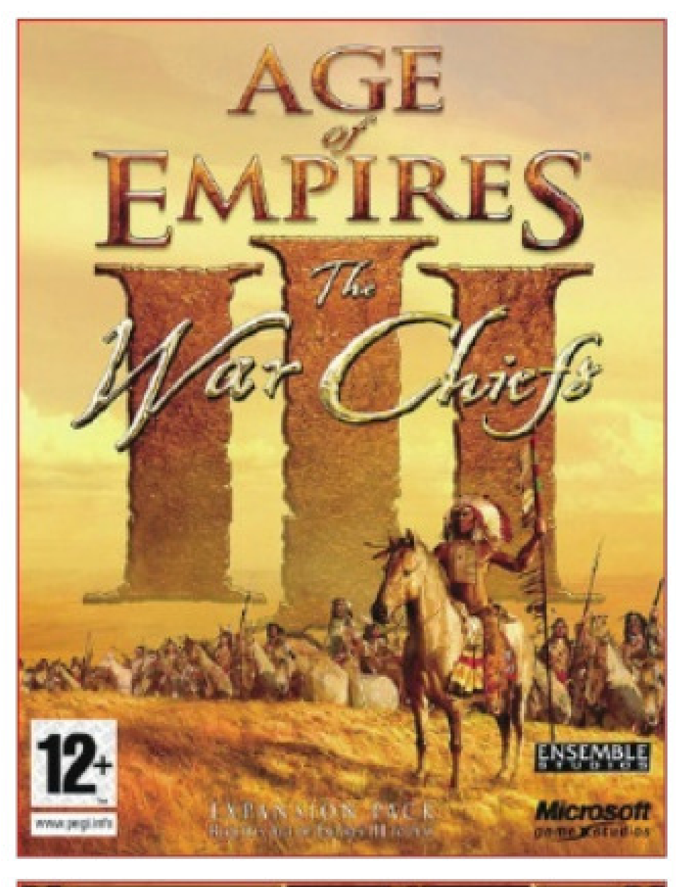
陨落与重生

尽管《帝国时代Ⅲ》得到了当年的最佳PC游戏奖项，但在当时的情况下，《帝国时代Ⅲ》遇到了一位强力的竞争对手，那就是暴雪的《魔兽争霸》系列。虽然暴雪相较Ensemble在创新性上略逊一筹，但暴雪是个极为聪明的对手，这个公司明白那些硬核玩家需要的是什么样的游戏——专注于战争、兵力的调配、英雄的技能，并且能够在很快的时间内分出胜负。总而言之，暴雪很重视快节奏高强度的战斗，因此他们并没有重视游戏的经济方面，“星际”和“魔兽”类游戏中极少有提升资源采集效率的升级选项……然而《帝国时代》中这类升级随处可见。暴雪出品的游戏中，初级兵只需要单一的资源即可生产（“星际”中的机枪兵，“魔兽”中的人族步兵），然而《帝国时代》中，所有的军事单位都会消耗至少两种资源，这种细微的差别最终导致了两者截然不同的结局。

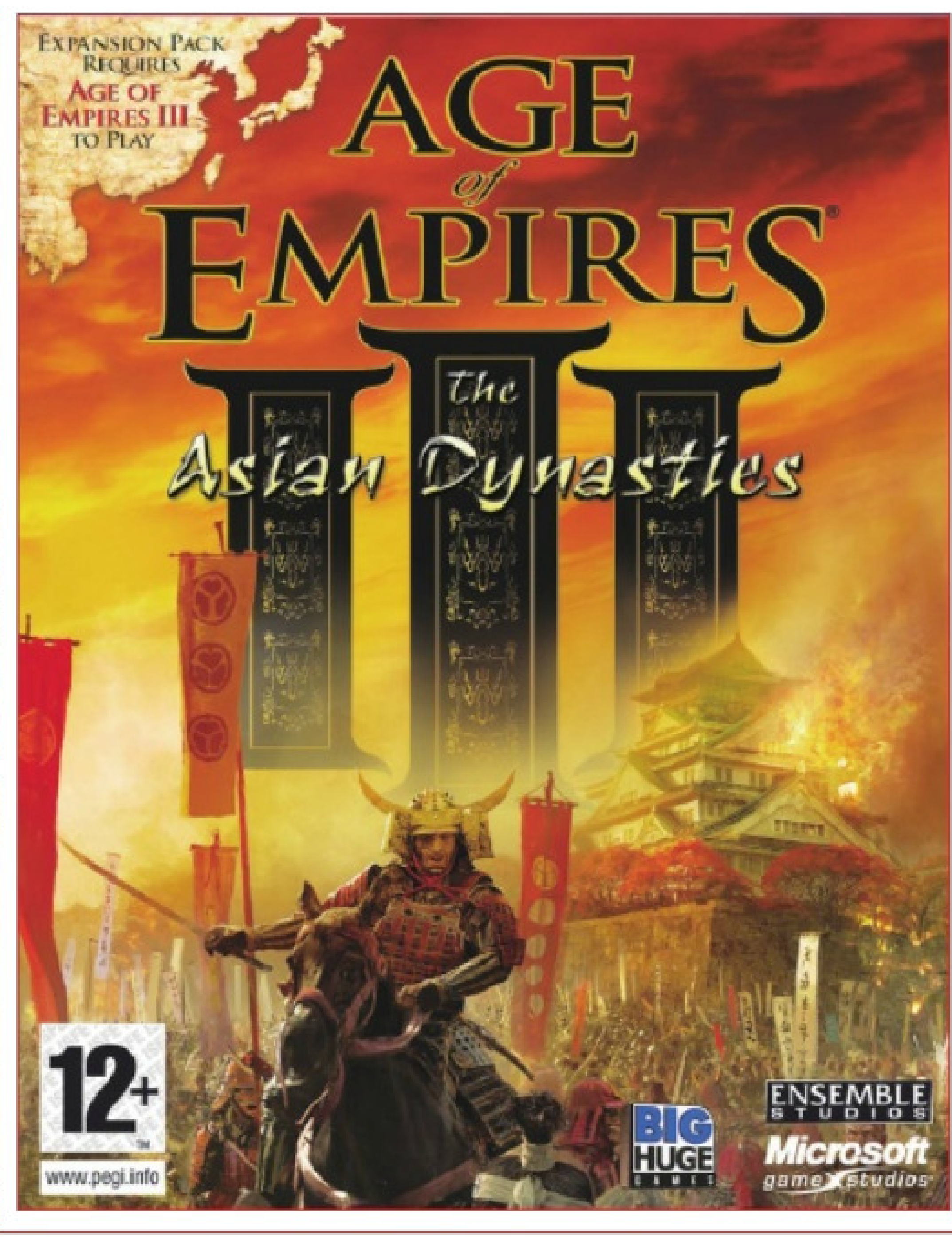
微软的态度更是让这款游戏的状况雪上加霜，《帝国时代Ⅲ》推出后，微软并没有让Ensemble继续负责后续资料片的开发，而是半路上让Ensemble改行开发《光晕战争》，之后又宣布解散Ensemble工作室，尽管接手《亚洲王朝》资料片的Big Huge Games交出了一份比较满意的答卷，但微软这种过河拆桥的行为不得不让玩家产生反感。另一方面，由于《帝国时代Ⅲ》增加了许多兵种，兵种之间的平衡性一直是个大问题，微软半途将Ensemble腰斩，直接导致了《帝国时代Ⅲ》Bug无人修复、平衡性遭人诟病的尴尬状况。加之《帝国时代》本身也只是个半策略类RTS而非硬核RTS，这更加重了游戏的弊端，一代神话就此陨落。

同时，《帝国时代》过于注重资源的收集，在军事力量方面则过于疏忽了，只要有资源，几分钟内训练出一支大军根本不是问题，拉锯战可谓是家常便饭，有些文明的独特科技还能实现兵种无训练时间。军事上的规则注定了《帝国时代》的慢节奏，一场遭遇战经常持续一个小时甚至更长，直到一方的资源耗尽为止。相较于“星际”“魔兽”之类的快节奏游戏（1局时间不会超过1个小时），《帝国时代》实在是拖沓，RTS玩家对此满腹怨言，这一点可谓是《帝国时代》的死穴。在玩家早已习惯“魔兽”模式的今天，《帝国时代》如果贸然推出续作，很难在市场上立足。而在《帝国时代》引以为豪的历史方面，开发组也遇到了大问题。《帝国时代Ⅲ》的资料片由于涉及到美国历史上的伤疤——美国政府与印第安原住民的矛盾，以及殖民者对原住民的屠杀，使得这部作品广受争议。如果向现代战争进军又不得不考虑越南战争、反恐这类历史问题，更何况前面还有一个先行者《地球帝国》。考虑到以上因素，开发组中止了后续单机作品的开发。

正因如此，《帝国时代Ⅲ》之后，微软被迫改变战略，将休闲作为《帝国时代》的新方向，同时做回了他们的老本行——原始时代的人类社会，以此吸引老玩家们。于是《帝国时代OL》横空出世，尽管目前这部作品还是半成品，但我们所能做的，也只能祝愿它，一路顺风。







左上图：《帝国时代Ⅲ》的资料片由于涉及到美国历史上的敏感题材而广受争议

左下图：对于历史的解读也十分到位，但这并不能吸引大众玩家

右图：Big Huge Games接手制作的资料片《亚洲王朝》

提前登陆地球的"铁血战士"



幽灵行动——未来战士
Ghost Recon：Future Soldier

■江苏 老黑

《幽灵行动——未来战士》（以下简称GRFS）在本次E3发布会上，演示了一段以多人合作方式进行的VIP解救任务，任务地点位于一座尼日利亚境内的村庄。之前我们知道的情况，是"幽灵"特种兵在本作中将换装光学迷彩、动力外骨骼等"外星装备"，从实际演示的情况来看，游戏的玩法远远没有想象中那样夸张。

制作：Ubisoft Paris
发行：Ubisoft
类型：动作射击
发售日期：2011年第四季度
期待度：★★★

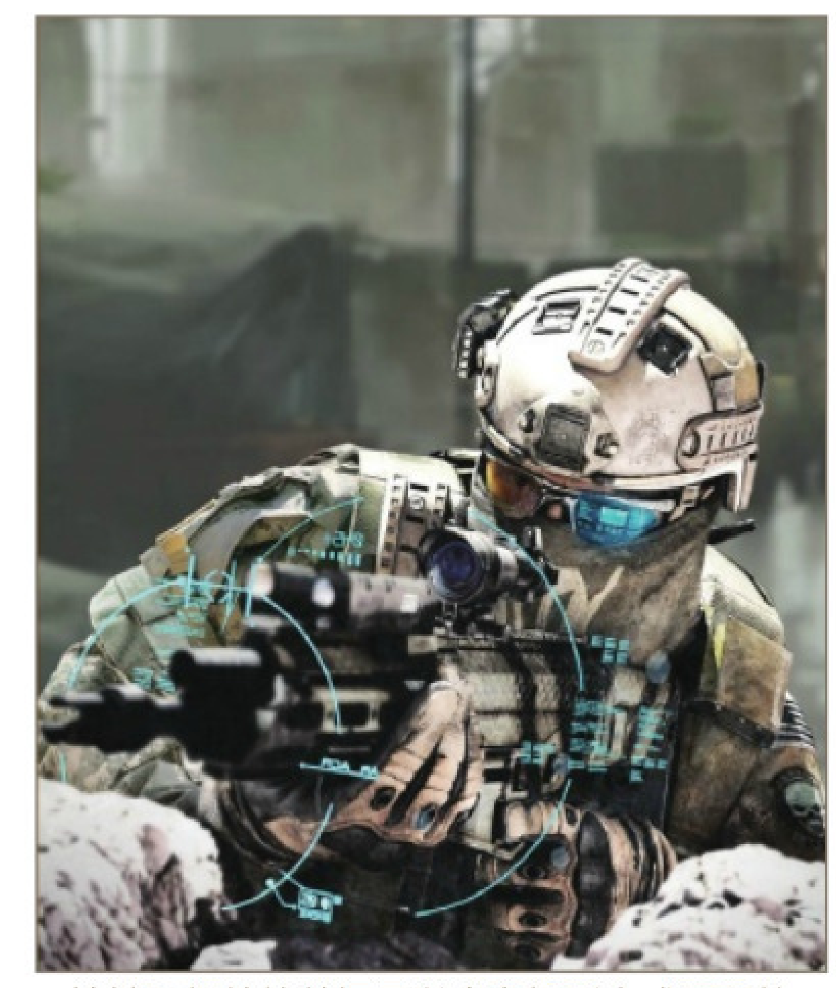
知己知彼 百战不殆

在上一款作品《尖峰战士2》中，Cross-com数据链系统能够让战场上的一切敌人无所遁形，小队在前往高威胁地区前，只需要调用悬停式无人机对该区域进行扫描，就能立刻找到敌人藏身的位置。在本作中，情报的搜集将变得困难，而情报的价值相当重要，制作人Rafael Morado表示"一个拥有正确情报的士兵要比3个对战场一无所知的士兵要更有价值"。本作中信息的搜集方式将有13种，从目视、热感、光学、红外，到无人机和侦察卫星一类的大家伙。每一种侦查手段都有着自己的不足，比如卫星只能显示户外敌人的行动。"人肉"科技含量最低，但却是最有用的一种信息获取手段。比如在本关开头，Ghost们就通过对一名敌军军官的审问获得了VIP藏身的具体位置，如果玩家们自己去找，则会惹上很多不必要的麻烦。

"不合作就死"

也许是《细胞分裂——断罪》合作模式的火爆让Ubisoft尝到了甜头，GRFS将是一款为"合作"而生的游戏，制作组甚至在发布会上使用了"Work together or die"来定义本作的核心。本作几乎继承了全部《断罪》的HUD界面设计，所有的任务简报和提示，都是以数字投影的方式进行呈现的。不仅如此，GRFS还吸收了《死亡空间》系列HUD界面的设计思路，诸如弹药量这样的数据，是以全息方式直接显示在枪身上方的。

除了以"砧板"（正面吸引火力）、"钉锤"（侧翼攻击）的传统战术合作破敌以外，玩家之间还要共享情报，为队友标注高威胁目标，潜入任务中也经常需要4名队友将敌人全部锁定，然后同时击杀，这对玩家们的协调提出了更高的要求。某些剧情脚本会强制玩家们进入"背靠背"状态，比如小队从集装箱中救出VIP之后，暴露在开阔地中的4名Ghost被敌军重重包围，此时4名队友会自动靠在一起，每一名玩家负责一个火力扇区内的目标，一旦产生了漏网之鱼，就会给全体队员带来灭顶之灾。P



枪械和组件的数据是以全息投影方式呈现的



极品飞车16
——亡命狂飙
Need for Speed：The Run

■内蒙古 莽月飘零

《极品飞车》系列自从1995年的初代起，就以平均每年一部的速度推陈出新，其间，该系列一直在爽快与拟真之间来回徘徊以寻求二者的最佳平衡点，而现在EA公布了最新作《极品飞车16——亡命狂飙》（Need for Speed：The Run，以下简称NFSR），这一次游戏又趋于追求爽快感，但精彩的故事剧情也会成为NFSR最大的亮点。

"极品"系列新作推出的周期越来越短，这也让我们有些担忧该系列是不是已经沦为快餐游戏，之前平均一年一作的推出速度，如今居然一年两部，实在是令人感到惊诧。这一次"极品"系列的舞台将着眼于真实世界之中的美国，玩家将跟随主角杰克（Jack）参与非法的飙车赛，玩家需要在美国境内各大州间穿梭，并且将从美国西部的旧金山沿着美国中部从西向东抵达纽约，覆盖到美国的中西部、西南部以及大部分美国中部地区，地区跨度之大想必赛道的风景也会千变万化，或许玩家将会在游戏中欣赏到一些西部风光。

在NFSR中将不会有那些规则性的限制，而是将更加自由的选择权交给玩家，"没有规则，没有盟友（No rules. No allies）"，玩家可以以200公里的激情时速在游戏中狂飙，同时玩家要利用自己的驾驶技巧躲过各种突发事件。在NFSR中阻碍因素会增强，除了常见的警车、直升机，玩家还要面对自然环境的威胁，比如我们在预告片里看到，突然爆破的山体落下来的碎石、城市里其他车辆突发的车祸、轨道上突如其来的列车等突发事件。


主角杰克在预告片里昏迷在车内


城市里穿过十字路口要小心这突如其来的车辆

制作： Black Box
发行： Electronic Arts
类型： 竞速
发售日期： 2011年11月17
期待度： ★★★★



游戏会登陆主机平台

NFSR预计将在11月17日发售，游戏除了将登陆PC外还登陆Xbox和PS3、Wii等主机平台，并且NFSR还会登陆任天堂以裸眼3D为卖点的3DS掌机平台。



劫后余生——疯狂 Afterfall：Insanity

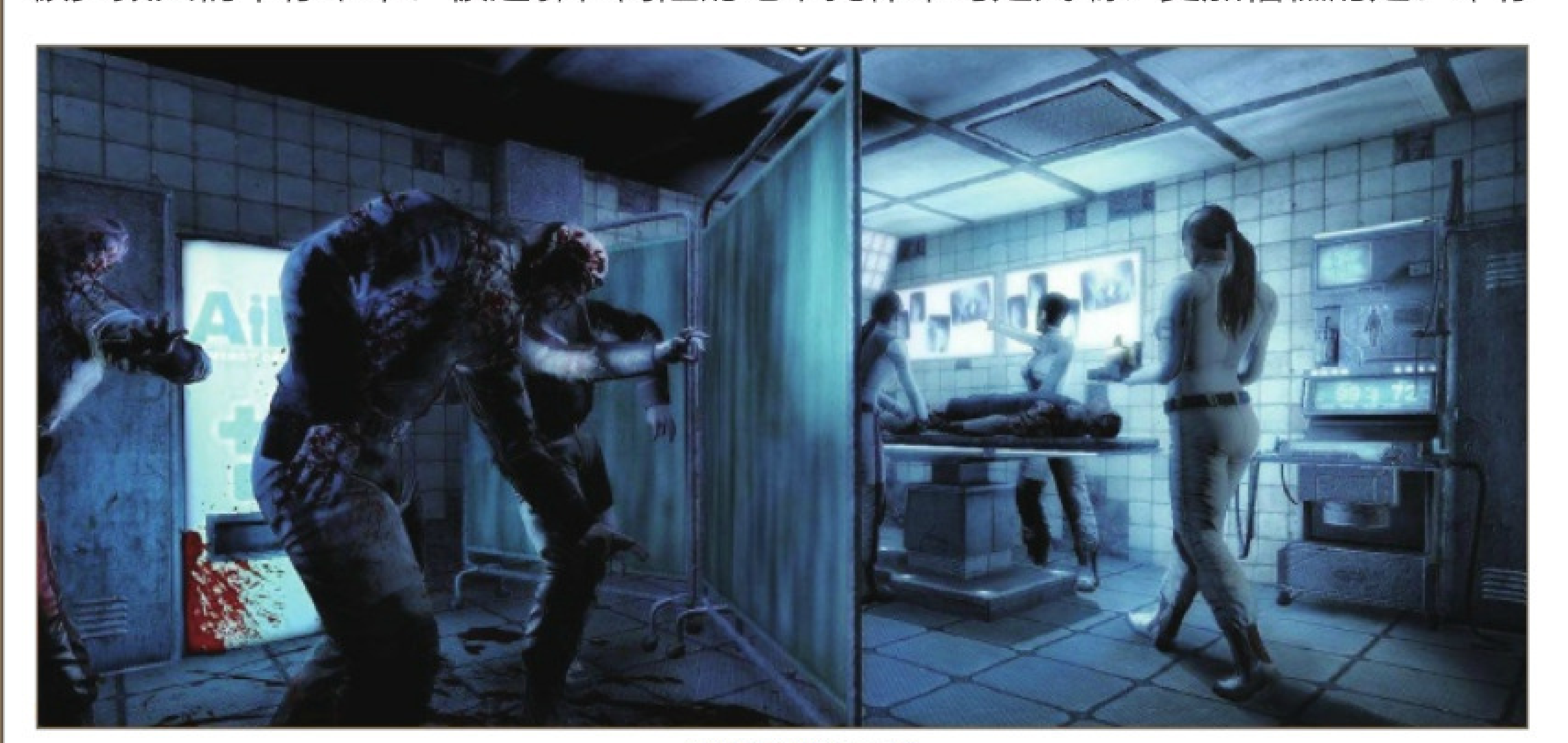
■内蒙古 葬月飘零

制作：The Games Company
发行：The Games Company
类型：第三人称射击
发售日期：未定
推荐度：★★★★

《辐射3》给我们构造出了一个人类核战后的荒芜世界，在无序的世界中有些人准备着手建立新的秩序，而有些人则享受这种无法无天的世界。在废土上还有可怕的变异生物，而幸存下来的人们除了需要面对这些怪物的威胁以外，生存也受到极大的考验，可以饮用的淡水越来越少，当玩家最后完成净水计划后，留给我们的依然不是充满希望的明天。同样，《劫后余生——疯狂》（Afterfall：Insanity，以下简称AI）讲述的也是这样一个故事，但不同的是，玩家将在地下苟延残喘地活着。

你是一名心理学家

AI的游戏背景设定在第三次世界大战后的2020年到2023年间，参战的国家动用了核武器，他们相互攻击，将地球炸成一片废墟，地表已然无法适合人类生存，而突如其来的核战也没有给人类足够的时间去建造避难所，核战已经消灭了大部分人类，极少数人们幸存下来，被迫躲在简陋的地下掩体中苟延残喘，更加糟糕的是，幸存下来的人们在暗无天日的幽暗地下中，不同程度都出现了幽闭恐怖症，幽闭症困扰着幸存者们，同时也对刚刚建立起来的秩序造成了潜在的威胁，而地表上的变异生物们则将贪婪的目光移向了地下，对幸存者们来说这又是一个不得不面对的难题。



一场惨剧即将上演

生存主题

AI由“虚幻3”引擎制作，游戏以生存为主题，玩家将在幽暗的地下搜罗少得可怜的可用物品，同时还要与怪物们战斗，当然游戏并不鼓励玩家杀死怪物，相反，游戏鼓励玩家生存下去，“活着就是最大的胜利”将贯穿游戏，遇到怪物能打则打打不过就逃跑也并不丢人。

游戏主要流程将放在阴暗的地下，会不会有机会登上地表领略核战后的荒凉目前还不得而知，我们还要等待关于这款带有科幻色彩的末世射击大作更多的消息。

熟悉的东西只剩下了游戏主标题……

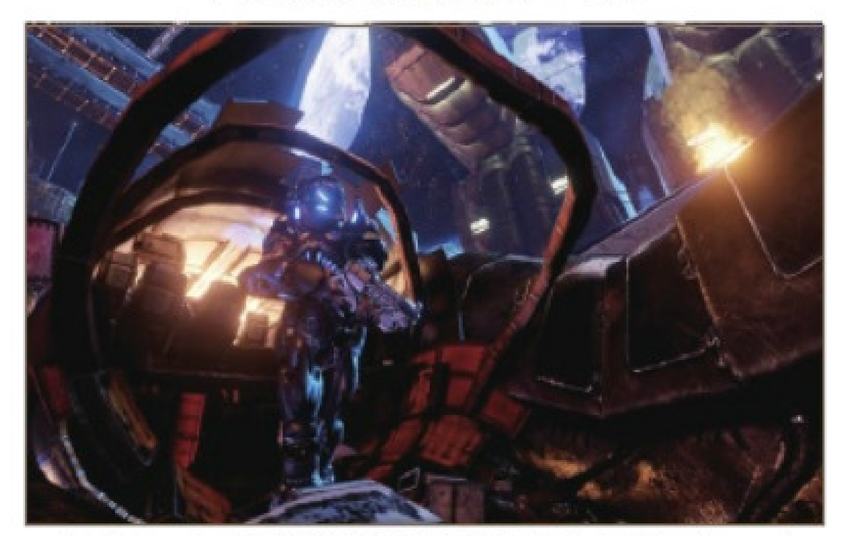
掠食2
Prey 2

■江苏 老黑

制作：Human Head Studios
发行：Bethesda Softworks
类型：射击
发售日期：2012年
期待度：★★★


单独设置的谜题已经不存在了，但一些拥有特殊攻击和防御方式的敌人，还是需要玩家好好思考一下破解之道


P2的玩法同初代完全不同


肉乎乎、四处流淌着黏液的外星飞船已经一去不复返了

《掠食》曾经是“难产指数”仅次于《永远的毁灭公爵》的FPS作品，在历经无数的跳票之后，它终于在2006年同玩家们见面。起码从效率上来看，这次续作《掠食2》（以下简称P2）改善了许多，大概在一年之后我们就能玩上这个充满怪诞气质的科幻题材射击游戏了。

它的故事紧接前作的结尾，然而在内容上又是完全不搭。那位有着印第安血统的捣蛋鬼Tommy将Sphere异形的母舰给弄坠毁了，但走出废墟的却不是Tommy，而是一个名叫Samuels的肌肉男，他的身份是一名联邦执法官。Samuels同Tommy一样都是外星人的俘虏，当人质的资格甚至比后者还要更老一点，只不过在初代故事发生的时候，他还处于囚禁状态。现在，Samuels大显身手的好时候到了。

从风格上看，P2同前作相比已经是完全不同的游戏了：不再有充满科幻味道的谜题和“肉乎乎”的封闭场景，更像是《镜之边缘》的“高空跑酷”和《刺客信条》的开放式沙盒体验的结合体，Samuels需要在庞大的Exodus世界接受各种任务，获得丰厚的报酬，同时也就慢慢寻回失落的记忆。

本次Human Head Studios演示的一个抓捕任务，让我们很清楚的看到了“选择”给游戏方式带来的变化。Samuels受雇活捉一个名叫Dra'Gar的异形军火贩子，在偌大的星球上找到他，你需要首先拜访自己的线人获知目标的大体位置，而线人却对情报漫天要价。如果你的口袋里恰好有些零钱，支付之后还有专人驾车护送你前往，如果你的口袋里只有子弹的话，那么问题的解决方案只有剩下暴力了。

尽管制作组宣称P2集合了“当下全部优秀FPS的设计”，本作在一些环节却显得相当的反传统——P2是进入3D加速以来唯一一款没有多人模式的FPS游戏，这似乎从侧面说明制作组对P2的单机质量信心十足。P

血色将至



被诅咒的十字军
The Cursed Crusade

■江苏 老黑

与前不久推出的那部全面平庸的《第一圣殿骑士》相比，这部同为十字军东征题材的《被诅咒的十字军》（以下简称CC）至少还有着鲜明的特色，这就是昏暗、血腥的世界观。

用鲜血实施的自我“救赎”

CC的主角Denz是一位被魔鬼诅咒过的圣殿骑士，为了实现救赎，他踏上了前往“圣地”的征程，希望以无数“异教徒”的鲜血来获取自由。2P角色是一个名叫Esteban的雇佣兵，这个干着刀尖上舔血勾当的狠角色并没有什么苦大仇深的宿命，快、准、狠可以诠释出他的性格和战斗风格。

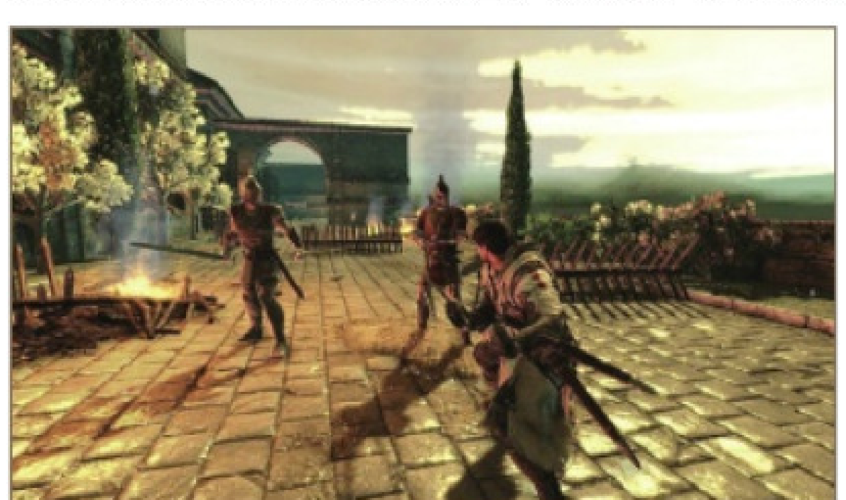
本作的主题在游戏系统中是这样呈现的：Denz有一个“诅咒槽”（Curse Gauge），干掉敌人的方式越血腥，则该数值的累计速度就会越快。当蓄满之后，就可以让Denz实施“变身”——同ACT游戏中常见的魔人化设计不同的是，此时Denz依然会维持人形，而周围的场景则会转变为燃烧着熊熊火焰的地狱景象，敌人的外形变成为骷髅和各种地狱怪物的形象。玩家唯一需要考虑的事情，就是利用Denz此时所拥有的超高攻击和防御能力，将怪物们全部杀死。

武器随手捡 招式自由组

CC的武器存在损坏度的设定，用坏的武器只能随手丢掉，好在敌人在场景中遗弃的任何武器都可以为自己所用。玩家可以根据自己的意愿自由搭配武器组合，招式套路也需要根据手中武器的特点来自由搭配。

制作：Kylotonn
发行：Atlus Co.
类型：动作
发售日期：2011年10月4日
期待度：★★★

从E3展示的Demo来看，CC中的敌人同《刺客信条》中那群严格执行“潜规则”的傻鸟有很大的不同，他们不仅会同时进攻，而且还非常热衷从背后发动突然袭击，如果按照“无双”思路，拔剑就往人堆里面冲，必然会死得很难看。这种敌兵AI其实是为了游戏重点强调的双人合作而设计的，两名玩家在战斗过程中要随时注意协防保护。



这位雇佣兵主角擅长“二刀流”



被大剑扎了个透心凉



“鞭尸”也是快速蓄满诅咒槽的一种方式

超越“次世代”的飞跃



FIFA12

FIFA12

■江苏 老黑


根据制作组的说法，球员回到老东家球场会受到球迷欢呼，难道也包括红军叛将托雷斯吗？

足球游戏玩家习惯上将2007年以后的FIFA系列定义为“次世代”，其标志性特征为优异的物理引擎、攻防关系的精准再现和成熟的操控系统。根据系列制作人David Rutter的说法，FIFA12已经超越了“次世代”的范畴，它将会是全新的起点。游戏将会针对防守、盘带、身体对抗等“底层”要素进行彻底翻新。“这将是FIFA系列历史上前所未有的飞跃。”Rutter如是说。

战术防守

习惯上我们都将Xbox 360手柄上的A键（PS3手柄上的X键）在防守中的功能理解为“抢断”，由于近年来足球游戏越来越注重盘带，因此玩家都倾向用卡位而不是“生抢”方式来防守。最保险的处理方法就是按住LT（L2）键让防守球员放低重心，防止对方以变速、变向的方式实现突破。

FIFA12新增了一种更为适用且真实的防守策略——“战术防守”，按住动作键（很有可能是目前防守时唯一没有用处的RB/R1键），队员就会

制作：EA Sports
发行：EA Sports
类型：体育
发售日期：2011年10月
期待度：★★★★★

自动锁定持球队员，用身体和身位的优势来限制对方接下来技术动作的实施空间，但不会主动做出抢断动作。此时玩家既可以用RS摇杆切换到其他球员去布置防线，也可以通过呼叫队友逼抢的方式来迫使对方犯错，找准时机实施上抢。

由于FIFA的正面防守一向相当强悍，因此新增的这一操作看似意义不大，但在边路对抗过程中，“战术防守”将会发挥强大的功能。尽管FIFA近几作都加强了后卫们的拦截能力，但在盘带变得越来越灵活之后，边路突破的难度实际是在下降，再加上FIFA11（主机版）对边路传中和头球的过分加强，使得边路球员即便不能实现突破，也可以在同边后卫的对抗中轻松找到传中的空档。其实，这是因为进攻方同防守方在操作上的延迟造成的，比如1P玩家从低速盘带下突然按RT键加速，而2P玩家肯定会因为慢半拍而将传球的空间给让出来。而在现实比赛中，防守方的启

动可以同进攻方做到大致同步，在拥有全新防守动作的FIFA12中，边后卫们也不会在防传中的过程中一筹莫展了。

精确身体对抗

无论是近年来的FIFA还是PES系列，身体型球员在进攻和防守中的优势都过于强大。尤其是在强调身体对抗的FIFA系列之中，肌肉男组成的“石头队”（如国米、切尔西）可以将技术型球队打到完全没有脾气，由于“一碰就倒”，擅长凌波微步的梅西在实用程度上远远比不上像C罗这样有速度、有身体的“魔鬼肌肉人”。在FIFA12中，身体对抗的结果不再是通过“强与弱”进行二分法式的判定，球员身体的物理模块分为了肩、肘、胸、腰和腿5个组成部分，在身体对抗发生后，系统会根据两名球员的接触部位、身体姿势、重心、平衡力等各方面因素，给出最真实且最富逻辑的“结果”。用梅西正面去撞埃辛，其结果是毫无悬念的，但如果这种对抗发生在侧面，那么后者发达的腰腹力量和一身“腱子肉”，此时对灵巧的梅西也发挥不了任何作用。

铲球的判定在FIFA12中绝不是以往那种“铲到就倒、铲不到就被过”这两种结果，而是根据防守球员“剪刀脚”在滑铲中所产生的物理互动来判定的。在这个过程中，你可能铲倒球（完成一次成功防守），可能连人带球一起铲到了，也可能只铲倒了人，或者啥也没铲到。即便是铲到对方的腿，接下来上演的也不一定是对方“人仰马翻”这一种结局，如果你碰到的是非支撑腿，那么对方可能会踉踉跄跄几步，再将球护住继续突破，像梅西这种“怎么铲也铲不倒”的球员，将在FIFA12中回归他们本来的面目和所应具有的实力。

除了冲刺速度、加速度和带球速度以外，本作还将增加一种旨在体现球员原地技术动作速率的“控球速度”（Control Speed），此项数据较高的球员在进行变向、急停急转、假动作和技术动作衔接时的速度就会越快，奉行简单粗暴路线的后卫们在面对这些球员的时候，往往会因为对不上点而在防守过程中相当被动。

AI强化

去年EA Sport加入的旨在增加球员个人风格的“Personalities+”系统并不成功，很多人觉得这仅仅只是给球员加入了倾向和特技，AI球队在攻防过程中并不能发挥球星们的作用，进攻的套路依然只有那么有限的几招。本次制作组将“个性+”升级为了“专业球员智能”（Pro Player Intelligence）系统，这将改善单机和“一球成名”模式下的游戏体验，让玩家感受到自己是在同一支“货真价实”的球队，而不是AI控制的11个机器人在踢比赛。举一个例子，在Be a Pro模式之下控制身高2米的彼得·克劳奇，那么边路球员就将下底传中作为“指导思想”，而搭档的锋线球员在起球后则会掩护你的争顶（比如倚住对方中后卫）。

“视野”（Vision）自从FIFA09就已经出现在了球员属性列表之中，这项同传球线路的合理程度息息相关的数值，在FIFA12中将会发挥更大的作用：Vision数据低的球员在给两侧分球和进行大纵深传球时的准头会非常不靠谱。以往只要玩家能看到的空档，现在即便在传球力量准确，接应队员跑动合理的情况下也未必能形成一次有效连接，因为传球队员可能会“看不到”这个空挡。即便拥有“90+”的视野，球员的脑后也没有长眼睛，因此以往背身为锋线输送炮弹的“盲传”，以及盲目的回传、横穿和脚后跟传球都将变得相当危险。P



阿内尔卡光头的反光度变得自然多了



特里：“球留下，人随便！”



威尔希尔面对德罗巴毫无惧色，因为魔兽被甩到了身后



无球队员进行身体对抗的情况增多

继续着对抗FIFA系列的事业



职业进化足球2012
Pro Evolution Soccer 2012

■江苏 老黑

“对于我而言，PES系列的终极目标就是让玩家分不清游戏和电视直播之间的界限，将真实足球的精髓完全克隆到虚拟绿茵场上去，这就是PES2012的制作目标。”在从“实况”叛逃去FIFA的玩家看来，《职业进化足球》系列制作人高冢新吾的上述说辞似乎是一种自嘲，而对于坚守在PES阵营中的铁杆们而言，“石斑鱼”（高冢的绰号）的这番话又燃起了新的希望，还是一起来看看本作的新特性吧。

制作：Konami
发行：Konami
游戏类型：体育模拟
发售日期：2011年第四季度
期待度：★★★★★

无球跑位系统

以往PES系列中的无球跑位主要是通过两种操作方式的“二过一”来实现的，玩家本身并没有主动呼唤球员跑位，而在PES2012中，这一切将成为历史。在“一对一”突破不能的情况下，玩家可以命令身旁一位球员前插接应。队友在跑位过程中，也可能将防守队员拉扯到另一侧，从而为你接下来的传球、突破创造机会，而不是像以往那样原地不动，然后看着你带球跑过……

乍看起来，本作的跑位键完全就是FIFA系列LB（L1）键的翻版，其实PES2012除了照搬照抄以外，也加入了独到之处：FIFA的LB键只能实现直线跑动，而PES2012则可以通过LS摇杆来控制无球跑的方向，从而打出斜传直插或者是直传斜插这种精妙配合。

光标适时切换

使用LS摇杆将主控球员在场上11名球员之间任意切换，这是FIFA系列的一大优势。拜优秀的AI防守站位所赐，在阵型出现漏洞的时候，玩家仅需要切换到一名身处关键位置的球员进行适当操作，即可破坏对方的进攻。现在，PES2012也要加入这个设计，不过考虑到前几作中AI的攻防过程中的拙劣表现，最后是否会变成“生于淮北则为枳”的“杯具”还不得而知……

高冢新吾毕竟是老牌足球游戏制作人，在球员切换操作上自然也加入了自己的理解。在罚战术任意球、球门球、界外球、角球的过程中，玩家可以先指定一名AI球员负责接球，然后将光标切到身旁的一名球员进行横向拉扯，从而撕开一个空档。任意球排人墙的时候进行干扰，在罚球一瞬间故意为己方球员让出一条射门线路的打法因此而成为可能。

足球游戏玩家普遍认为，PES系列近年来所面临的并不是“创新不足”，而是对足球底层比赛系统模拟的粗糙和无序，在不更换引擎的情况下进行裱糊匠式的修修补补，这并不会阻止愈演愈烈的“叛逃”风潮。尽管“石斑鱼”声称这次启用了“New Engine”，但从目前公布的截图和视频中还看不到究竟“新”在哪里，期待E3大展上推出的Demo可以带给玩家们一些惊喜。



区域防守中的“对人”更加紧密，不会再出现无辜漏人的情况

即便二过一，无球队员的跑位也不再永远是一条直线了



即时战斗！

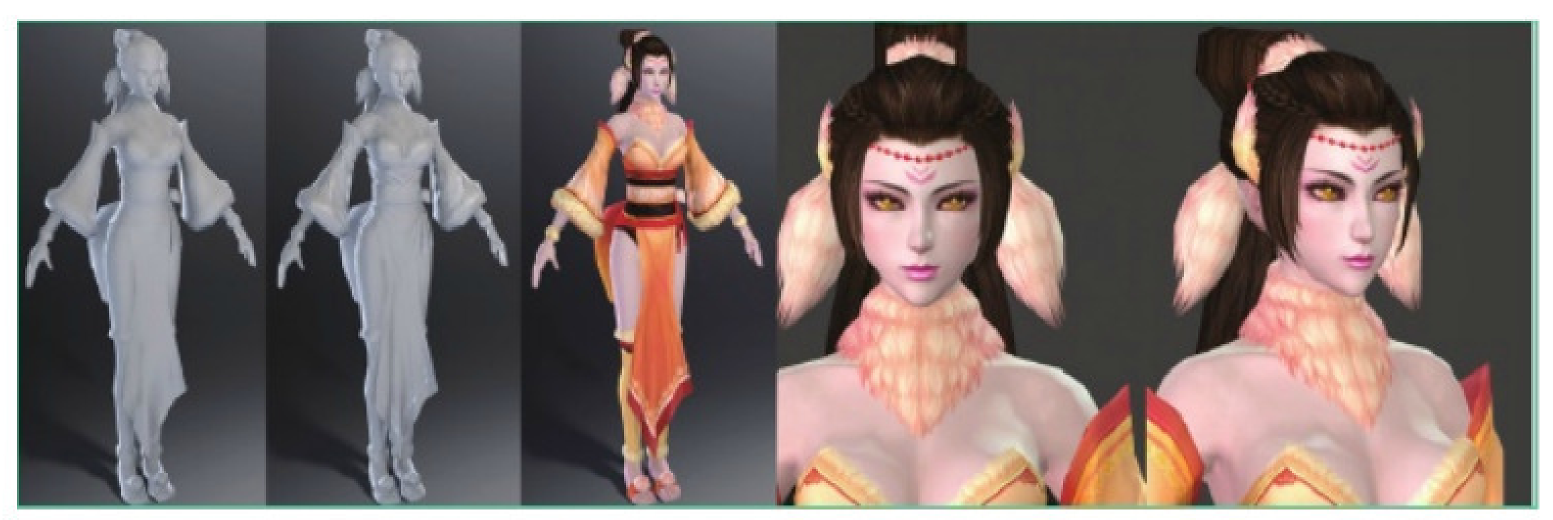
初探《古剑奇谭二》的全新征程

■本刊记者 神经

去年暑假，《古剑奇谭》作为一款原创国产单机游戏上市，到现在已经过去了整整一年时间。在这段时间里，《古剑奇谭》推出了免费下载的全程配音包、3个付费下载的剧情DLC，建立起了相当稳定的粉丝群体，目前最后一个DLC“第二结局”也已制作完成，将会在今年暑期正式发售。另外，《古剑奇谭》的同名电视连续剧也卖出了版权，即将正式开拍。可以说，作为一款原创国产单机游戏，《古剑奇谭》用一年时间走完了别的游戏要好几年才能走完的路，塑造了一个全新的国产单机游戏品牌，更重要的是，它在国产单机游戏的市场销售上探索出了一个大胆的、被证实是可行的模式，这个模式将会被后来者学习和借鉴。目前已经制作完成的“第二结局”，既然被冠以“结局”之名，应该就是为《古剑奇谭》一代正式划上句号的一个DLC了，上海烛龙的开发团队将在这之后正式投入《古剑奇谭》二代的开发中。

按照常理来说，在目前国产单机游戏市场并没有彻底复活，只是看到一线希望（这个希望，仅仅是依靠包括上海烛龙在内的两三个制作团队打拼出来的）的前提下，《古剑奇谭二》完全可以照搬一代的模式，毕竟它已经拥有一大批忠实的粉丝。如果能让二代在各方面保持对一代的纠正和强化，几乎就已经可以保证市场销售不会失败。但是，目前看起来上海烛龙似乎并不想让《古剑奇谭二》仅仅是一代的强化版，他们早早地放出了风声，《古剑奇谭二》将会有两个重要改变：一是更换了游戏的制作引擎，二是会让游戏传统的回合制战斗模式变为即时制。

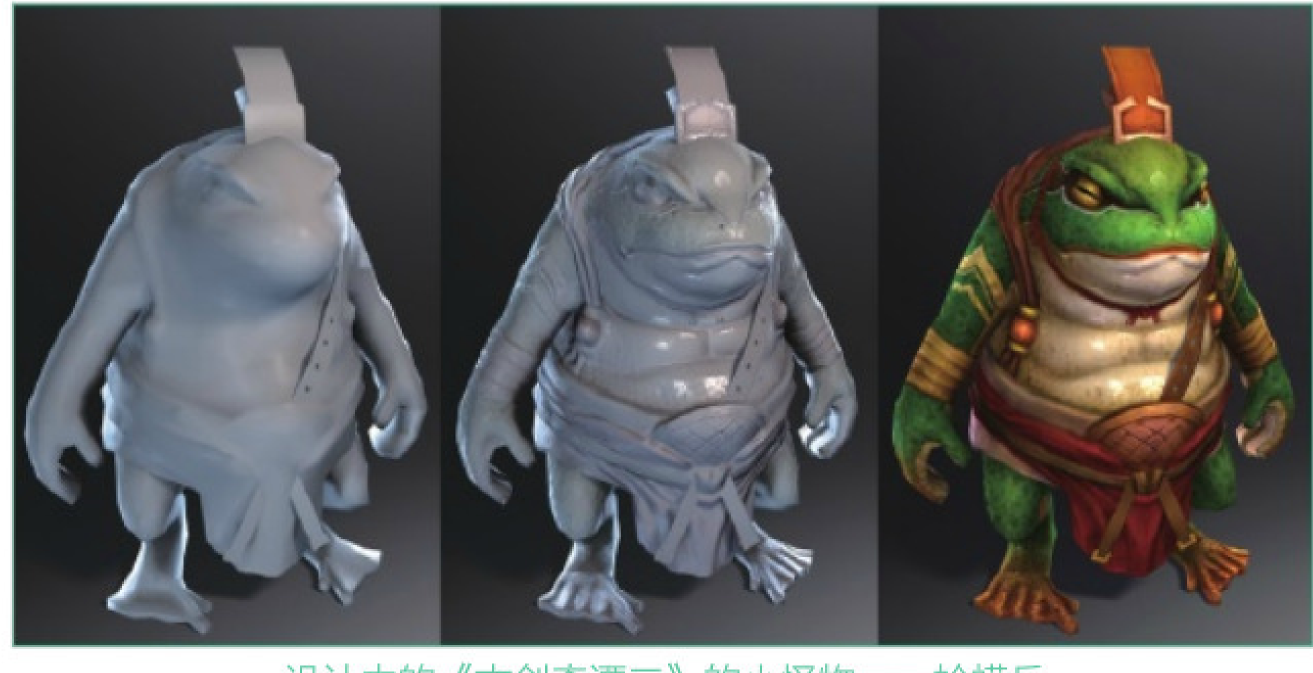
或许是烛龙听到了很多老玩家反映国产单机游戏应该早些摆脱传统回合制战斗的心声，或许是烛龙想再一次做出点让人惊讶的事来，不管怎样，即时战斗的《古剑奇谭二》都将会是一次充满魄力的变革。为了解答心中的种



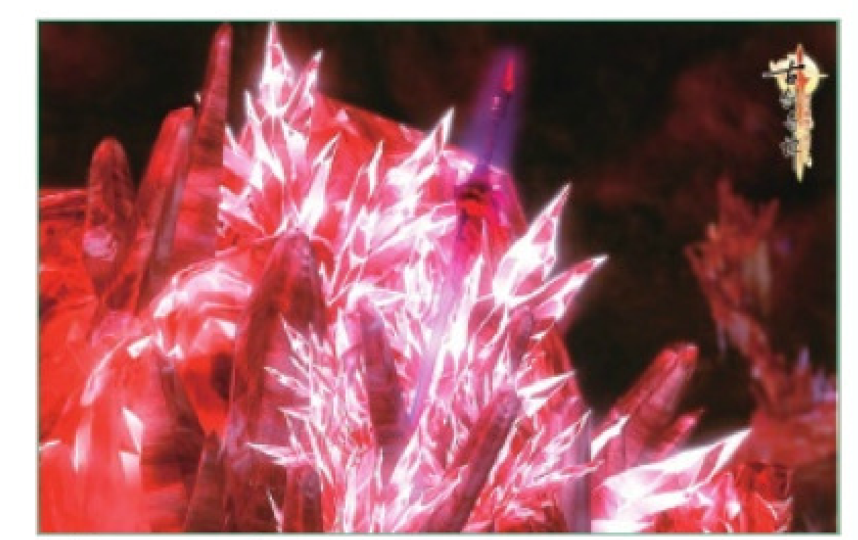
会在《古剑奇谭二》中出现的角色——魅狐，据说她与前作的某人会有关联，看这服饰颜色，跟襄铃会有什么关系呢？

种疑问，笔者于近期赶赴上海，走访了烛龙的新居，了解到不少《古剑奇谭二》即时战斗的第一手资讯。

由于时间不凑巧，此行最大的遗憾是没有见到工长君。据烛龙的相关人士说，《古剑奇谭二》目前的框架和大纲全都“装在工长君的脑子里”，不过，关于即时战斗的计划已经定案，目前正处在具体构思的阶段，一些需要在战斗表现的元素的概念图都已经被设计出来，按照制作小组的说法：“我们先确定要在这个即时战斗系统中做到些什么，表现些什么，然后再来决定这个系统怎么做。”


设计中的《古剑奇谭二》的小怪物——蛤蟆兵

曾在《仙剑奇侠传四》中担任企划和在《古剑奇谭》中担任关卡设计的李宁为记者详细讲解了数张《古剑奇谭二》的即时战斗概念图。首先要确认的是，《古剑奇谭二》的即时战斗更多地会向一款动作游戏的风格靠拢，而不是仅仅像《暗黑破坏神》或者《秦殇》系列的即时战斗那样注重装备和收集。华丽的武打动作是游戏中必然要具备的，另外，像“防御”和“受身”这样的动作游戏概念在《古剑奇谭二》中也将会具备。制作人们正在衡量游戏的难度究竟应该怎么设定合适，相关人士说：“我们的玩家其实大多数都不是传统意义上的核心玩家，回合制战斗这种轻松的模式对他们来说很适合，但是比较困难的即时战斗、对操作要求较高的话，对他们来说可能就有些困难。根据我们调查，‘古剑’的很多玩家也玩‘剑网三’，但是他们在团队副本时一般都不是攻防两端的主力成员，因为会对操作的要求比较高。所以，怎么样才能让他们能感受到即时战斗的魅力，但是又不会感到难度很大，是我们眼下在着重考虑的。”


“第二结局”的一个画面——插在红水晶簇中的“焚寂”


在烛龙大会议室的橱窗里，陈列着铁杆玩家们送来的各种礼物，有些真是做得相当精美和用心

在概念图中，可以看到屏幕下方的三个角色头像和血槽，虽然最后的战斗中未必就是三个角色一起出阵，但是可以确认团队作战的模式是肯定会有的。这里涉及到是否有合击技和战斗中切换操作角色的问题。另外，也会有背后偷袭和敌人发现我方的主动攻击这两个元素，在概念图中可以看到，敌人发现我方角色后，它的后头上会出现感叹号，凡是带感叹号的角色就会主动展开进攻。由于肯定会有一次迎战多个敌人的情况，所以防御应该怎么设计，战斗时是否采用追尾视角都还在商讨中。

制作人表示，《古剑奇谭二》的即时战斗中会有QTE系统，不过并不会频繁地出现，而是在战斗特殊阶段出现，记者猜想应该就是遵循目前动作游戏的惯例，在表现主角华丽的招数、躲避破解敌人的绝技或者施展终结技时会有QTE系统。QTE系统可以在增加演出效果的同时，起到适当降低难度的作用。

目前还没有确定在触发战斗时是否会切换进专属的战斗场景，但是在战斗胜利后会有结算画面。制作人表示，这个结算画面不一定会是每场战斗结束后用到的，也可能是通过一小关之后用到的。当记者询问“如果即时战斗系统强调操作性的话，会不会影响到《古剑奇谭二》整个游戏的风格，从偏重剧情向偏重动作转变”时，制作人表示既然是二代，“古剑”本身的风格必然不会丢失，但是战斗和剧情的比例应该怎么分配，眼下还没有明确定案，但是在游戏推出后一定不会让粉丝们失望。

除了即时战斗系统，烛龙的相关负责人还向记者谈到了更换开发引擎的原因。“不能说Gamebryo不是一个好的开发引擎”，某人笑着说，“但‘古剑’最后出来的画面效果我们并不满意，这也是我们决定更换引擎的原因之一。”记者插嘴：“从第一次使用这个引擎的角度来讲，‘古剑’的画面还算是不错的，而且也得到了很大数量玩家的认可。”“还不行，现在的玩家其实口味很刁，他们并不会帮你去考虑开发中遇到的困难，然后谅解。很多人会依靠直观感受认为，《上古卷轴Ⅳ》和《辐射3》都是几年前推出的游戏了，也是同一个引擎制作的，‘古剑’的画面为什么没有比它们好？其实老外为《上古卷轴Ⅳ》等几个知名系列提供的开发套件都是经过量体裁衣的专门优化的，给我们的就没这么好待遇了。而且有很多特效的开发套件都还需要后期另外付费购买，价格还很昂贵，遇到问题跟他们的沟通也不是很方便。所以这次我们又花钱购买了一个德国的引擎，德国人做的东西比较严谨，在易用性上也做得更好一些。相信我们会在《古剑奇谭二》中呈献给玩家更好的游戏画面。”

在采访的最后，记者见到了一位新进烛龙的“神秘人”——来自大宇的资深制作人贾卓伦，对于这位曾经参与过多款“仙剑”和“轩辕剑”作品开发的制作人，烛龙的某人笑称是：“他什么都能做，什么窟窿都能填，所以我们就把他找来了”，贾卓伦将会在《古剑奇谭二》开发的各个环节中起到重要的作用，这是毋庸置疑的。

《古剑奇谭二》预计将会在2013年上市，目前的开发工作刚刚展开，今后本刊将会为关心这款游戏的玩家们带来更多第一手报道。P



硬币的两面同样精彩！

——从《上古卷轴》《质量效应》看未来RPG

■ 天津 半神巫妖

前言



E3大展无疑是这个炎热夏季中游戏世界里的一件大事，就好像奥斯卡之于电影、世界杯之于足球一样，E3大展在把握整个游戏界的脉搏上最有发言权。而这世界上很多事情是相通的，就拿最近的足球世界来看吧，和上世纪90年代相比，巨星的缺失已经成为了一个不争的事实：想当年的罗纳尔多、巴蒂斯图塔、齐达内、舍甫琴科、巴乔、维耶里等等巨星同时闪耀于绿茵场，而当今世界足坛的新生代中能称为巨星的也就是梅西、C罗等几个人了。游戏界同样如此，判断一个时代某一类型游戏的强弱就要看当时最强者水平的高低了。就拿近些年的欧美单机角色扮演游戏来说，相比上世纪90年代和本世纪初拥有《博德之门》《辐射》《暗黑破坏神》《无冬之夜》《魔法门》《异域镇魂曲》《地牢围攻》等等大作来说，近几年的欧美单机角色扮演游戏也悄然开始了一轮自身优胜劣汰的过程，从E3参展作品就可以看出，阵容已经逐渐“精简”到了寥寥无几的几个品牌上了。无论是从市场份额还是玩家口碑上，今年参加E3大展中真正能称得上单机角色扮演大作的也就剩下《上古卷轴Ⅴ》《质量效应3》了。而有意思的是，这二者恰好是两种不同的单机RPG类型：《上古卷轴Ⅴ》是典型的高自由度沙盘类RPG，《质量效应3》则是电影风格剧情线RPG。鉴于《暗黑破坏神Ⅲ》还没有露面的意思，这二者确实可以暂时代表欧美单机RPG的巅峰水平。首先从销量上看，《上古卷轴Ⅴ》的前几作都是销量几百万的白金级别作品，而且也都获得了当年的无数大奖。而《质量效应3》的前两作也同样销量惊人，在玩家中的口碑也接近完美。这两者同时承载着欧美单机RPG的未来，二者的游戏模式到底谁才是未来的方向，就让我们一一分析吧。

我的世界我做主



《上古卷轴Ⅴ——天际》并没有在E3展出全部内容就已经赚足了眼球

首先让我们看看《上古卷轴Ⅴ》，这款在今年E3大展上获得Gamespot等权威网站评选出的最佳RPG的游戏，截止6月底在Gamestop的Xbox360游戏预定榜单上仅次于《使命召唤——现代战争3》排名第2，超过了《战地3》《刺客信条——启示录》等大作。对于一款RPG来说，如此优秀的成绩在当今FPS和动作游戏大行其道的大环境下已属不易。究其原因，还是应该归结于该系列游戏长久以来保持的优秀品质以及制作商用4到5年去雕琢一款游戏的精品战略。《上古卷轴》系列其实一直在欧美RPG领域有一些特立独行的感觉：从1994年就开始确定了自己的游戏风格，然后一直不断地丰富完善直到现在。这期间欧美RPG经历了《博德之门》《辐射》领衔的传统剧情RPG的辉煌、《暗黑破坏神》引领的ARPG的异军突起、《魔兽世界》横空出世般的网游风潮，但是《上古卷轴》的制作商Bethesda就像是一个有些“偏执”的能工巧匠，执著地按照自己的方式做着风格迥异的游戏，不为外界所动，坚持着自己的追求，在游戏业越来越快餐化的今天，着实令人敬佩。

《上古卷轴》系列的最大特点就是游戏营造的高自由度，这种自由度体现在游戏的方方面面。首先是整个世界的沙盘化。相比较其他RPG那种盒子式的地图（一个场景像是一个盒子，玩家根据游戏任务到了某个场景，完成任务后离开），《上古卷轴》的地图是完整的一片大陆，玩家看到的远处的山并不是摆设，你可以一直走过去、爬上去，途中会遇到很多地下城或者村镇。其次是游戏主线、支线任务的分布，有别于其他RPG，《上古卷轴》系列的各项任务分散在游戏所塑造的庞大世界中，你可能在一个街角的NPC的对话中听到一个传言，然后根据这个线索就可以接到任务。你也可以自由地在这个世界中各大城市中寻找各个职业公会，然后加入它们并且接到和主线完全无关的公会任务。最后，这些任务的先后顺序是高度自由的，一般的线性RPG即使有分支，也都会有局限性，比如《博德之门Ⅱ》的第二章（需要提供给影贼2万金币，而游戏提供了很多任务给玩家可以赚钱）是公认的发散型任务，但是也只限于第二章。而《上古卷轴》的各大公会任务、城镇任务等完全独立，玩家完全可以自由选择任务的先后顺序：你可以做着法师公会的任务同时也做着战士工会的任务，你也可以选择不做他们而只做刺客公会，或者干脆去各大城镇中行侠仗义而不加入任何公会。

《上古卷轴》系列的这种特立独行的游戏特点，再辅以第一人称视角，顿时让玩家的代入感大大增加。游戏中NPC的AI系统则是一种更真实的体现：NPC有自己的工作和作息时间，会彼此聊天，聊天的内容甚至和玩家的各种行为有关。当玩家做了一件游戏中的英雄举动后，听到路边NPC们谈到自己的事迹时，会是一种多么巨大的真实感体验。E3上展出的《上古卷轴Ⅴ——天际》则进一步提高了NPC的AI：当玩家在一个城镇中扔下一把武器，会遇到很多不同的情况，如果身边有善良的NPC，他们会捡起武器还给玩家，而邪恶的NPC们也许会为之大打出手。除去NPC的AI，《上古卷轴Ⅴ》还加入了随机任务系统。游戏会根据玩家的举动不同给予任务：如果你经常使用魔法，那


《上古卷轴Ⅴ——天际》同样具有该系列一贯的高自由度


玩家在《上古卷轴Ⅳ——湮灭》5年游戏过程中始终在欣赏这个世界而不是这个故事

么游戏会提供给你和魔法有关的任务，也许会是一个友好法师来找你切磋魔法技艺；如果你经常用剑，那么可能就会有富商来请你做保镖。这种新的游戏模式虽然我们现在无法确定效果如何，但最起码听起来足够激动人心，不是么？

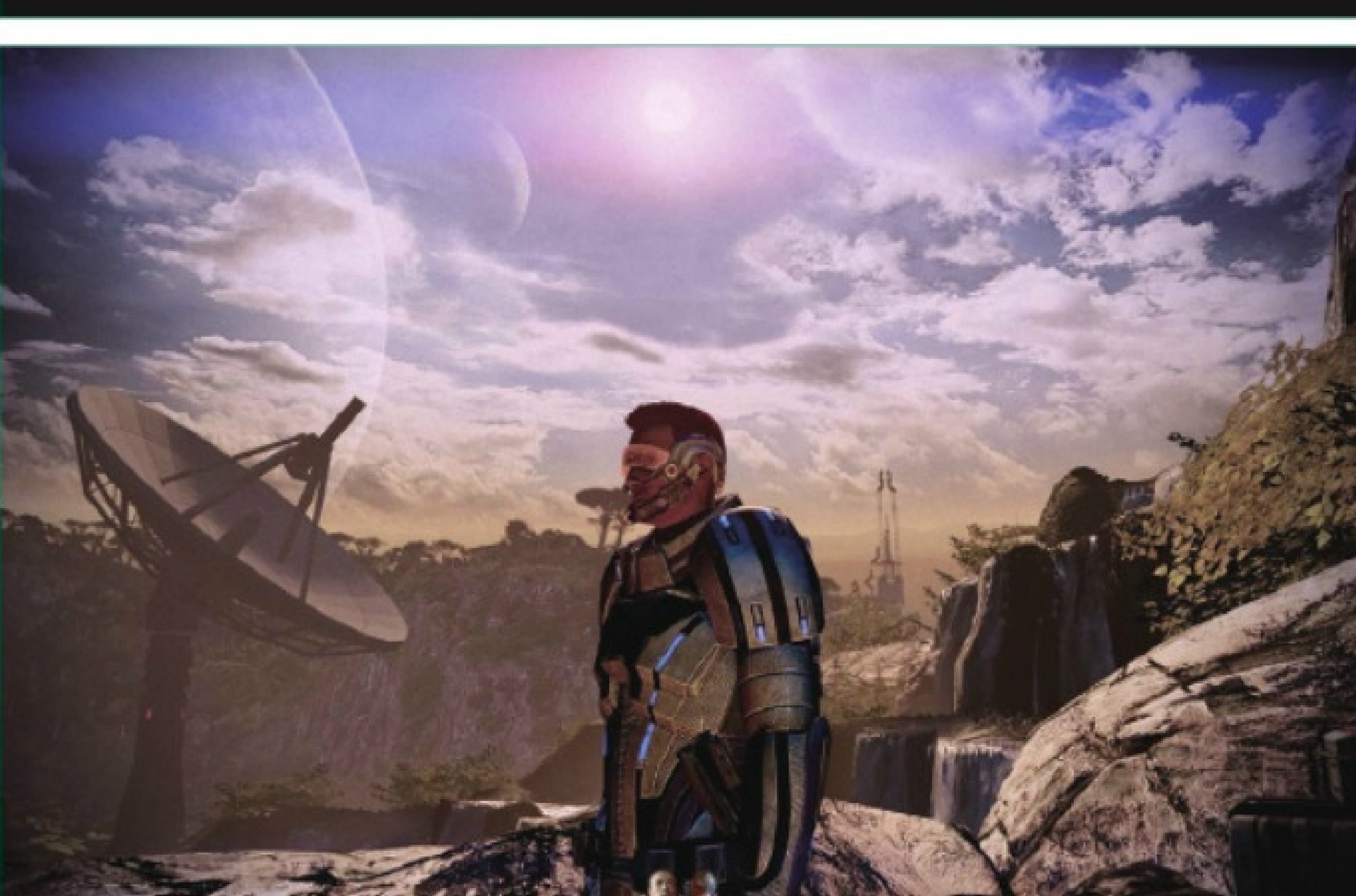
综上所看，《上古卷轴》系列一直在致力于塑造一个无比真实的、巨大的世界让玩家去探索 、去扮演，这个世界是活生生的、有着自己历史的、并不是完全围绕主角转的。而角色扮演游戏一直以来的最大目的，就是让玩家扮演一个活生生的角色，而如果游戏的大环境与玩家的互动不够真实，那么肯定会降低玩家扮演时的代入感。因此，《上古卷轴》系列能在RPG领域十多年屹立不倒，凭借的应该就是这种对真实、自由的执着和不懈追求。

我的故事我做主

与《上古卷轴Ⅴ》一样在E3大展上大受关注的，就是老牌RPG厂商Bioware制作的科幻射击类角色扮演游戏《质量效应3》了。《质量效应》1代是Bioware在2007年发售的，从一开始Bioware就打算跳出“星战”题材来制作一款《星球大战——旧共和国武士》系列的续作。Bioware自己设计了新的宇宙体系和游戏背景故事，虽然不如《星球大战》的背景那么深入人心，但是Bioware的设计明显更加精炼和独立。而薛帕德作为固定主角也有利于制作漫画和小说，从而更加扩大该游戏背景的影响力。从目前的情况来看，Bioware的这个创新还是获得了成功，《质量效应》在吸取了广大玩家的多项建议之后，一直在不断地进步着，优质的电影级别画面让玩家仿佛置身于好莱坞大片之中，只不过这大片是由玩家自己来演。《质量效应》具有了一部成功科幻角色扮演游戏所应该具有的全部条件：优秀的剧本、强大的画面、深度的队友交流、爽快的战斗、饱满的史诗感以及庞大的可探索宇宙。

与《上古卷轴Ⅴ》不同的是，《质量效应3》完全走了一条与高自由度、沙盘类完全相反的路，那就是电影级别的线性任务。《质量效应》系列虽然也有一个庞大的宇宙可以探索，但是这种探索通过两代游戏的精简，更多地已经变成了一种资源采集手段了。游戏始终被一条明显的主线所引导，玩家即使能随意开着诺曼底号遨游于宇宙间，但是其实就像是飞不出如来佛祖手掌心的孙悟空一样，无法离开主线太远。就像玩家曾经总结的一样，《质量效应》遵循了Bioware一贯的游戏模式：第一章完全线性，到第二章可以自由选择几个任务的完成顺序，然后继续线性任务直到结束。只不过《博德之门Ⅱ》里第二章是赚钱，赚钱的4个任务玩家可以自由选择完成顺序；《龙腾









左上图：虽然是2D画面，Bioware在《博德之门Ⅱ》中就已经开始运用电影化的场景了

左下图：《质量效应》的远景可不像《上古卷轴》那样可以直接走过去

右上图：《星球大战——旧共和国武士》可以被看作是《质量效应》的前作

右下图：《星球大战——旧共和国武士》再次确立了Bioware的叙事风格

世纪》中要组织一支军队，精灵、矮人、法师几个势力玩家可以选择先去找哪一个；《质量效应2》里则是去组织一个团队，去寻找分散在宇宙中的队友而已。而Bioware似乎也不避讳自己的这种任务模式，更是大有将其发扬光大的趋势，他们靠的就是在这种变化不大的模式下的表现力。

这种表现力体现在剧本的优秀、队友的存在感、任务完成方式的自由度上。Bioware和Bethesda不同，他们不想塑造一个真实自由的庞大世界让玩家探索，而是致力于塑造一段惊心动魄的冒险或是曲折动人的故事让玩家去体验，讲故事的方式则让玩家自己选择。与《上古卷轴》系列大部分任务都只有一种解决方式不同，《质量效应》为代表的“Bioware式”RPG则几乎所有的任务都能以不同的方式来解决，最简单的分类方式就是善良或是邪恶的解决方式，而不同的解决方式则带来完全不同的后续结果。其实我们完全可以称之为另一种形式的“高自由度”。玩家通关之后回顾自己的整个游戏过程，发现经历了一段十分精彩的冒险，玩家完全有自由扮演好人或者坏人去经历这段冒险。而即使是扮演好人，每次游戏过程中对待队友的不同态度，或者恋爱对象的不同都会导致经历冒险的过程不尽相同，这就为游戏的重复可玩性提供了可能——玩家总是想看看同样的事件不同的解决办法会带来什么后果。

由此可见，Bioware更希望讲好一个故事。他们同样去塑造一个有自己背景的庞大世界，但是并不像《上古卷轴》那样全部开放给玩家，而只是把一个精彩故事放在其中：世界只是陪衬，故事才是重点。这也是为什么Bioware即使抛弃了“星战”题材和“龙与地下城”题材，照样会在《质量效应》《龙腾世纪》上取得成功的道理。也因为这样，玩家才更容易在Bioware的游戏中记住那些经典的角色和故事桥段。在《上古卷轴》系列中，最后给玩家留下深刻印象的不是故事也不是某个角色，而是整个世界。归根结底还是因为制作商所极力塑造的东西并不相同，因此这两部游戏走上了不同的路。

板凳没有扁担长，扁担没有板凳宽

综上所述，我们不难看出这两部游戏其实就像是欧美单机角色扮演游戏这枚硬币的正反两面，它们同样都很精彩，也同样都有着自己的局限性，而这种局限性，恰恰也是因为二者都在过分追求某一方面的极致所造成的。

《上古卷轴Ⅴ——天际》所代表的高自由度沙盘类虽然在对整个游戏世界的塑造上登峰造极，却不可避免地失去了对游戏剧情走向的把握。这也是没办法的事：玩家越自由，对玩家的控制力越低。《上古卷轴Ⅳ》自从2006年问世至今5年了，很多玩家也在这个如诗如画的世界中冒险了5年，但很多玩家竟然到现在都没有通关。这不能不说是当今游戏界一个“奇迹”：一个本身主线并不长，而且没多少分支的游戏竟然5年都无法通关。原因其实很简单：这游戏太自由了，自由到不必去完成主线只要到处闲逛也会有很好玩的程度了。更何况这游戏通关了也可以继续玩，永远没有结束的一天。这样一来的后果就是玩家也许会记住这个世界和它的历史（毕竟《上古卷轴》每一代中的背景知识书籍都有几百本），但是却记不住一个NPC角色或是这游戏到底讲了什么故事。

当然，我们不能简单地把《上古卷轴》前几作归纳为“游戏制作商花很多年制作一个大沙盘，然后放上很多地下城和怪物，最后把玩家往沙盘中一扔”这样的模式，但是看起来《上古卷轴》确实就是这样的一个游戏：因为玩家很容易陷入到无休无止的探索、遇到怪物杀死怪物然后再探索这样的模式中去。一开始也许会有玩家去关注一下书籍、背景，还会老老实实加入某个公会去领任务，但是玩着玩着发现各种任务都没什么太大变化，也无非就是杀怪而已，真正有内涵的让人记忆深刻的任务（比如《上古卷轴Ⅳ》中黑暗兄弟会的密室杀人任务就很出色）并不多。那么玩家就会想，还不如我自己出去随便闲逛然后找怪杀呢。而《上古卷轴》系列高度开放的MOD制作系统，更会让玩家心浮气躁地陷入对各种MOD的追求中去，这也是很多玩家在玩了《上古卷轴Ⅳ》很长时间后会觉得空虚的原因。这些也是《上古卷轴Ⅴ》一直在致力解决的问题。通过本次E3大展，我们得知他们的解决办法之一就是笔者刚才提到的随机任务系统和多达280个的Perk系统，玩家每次游戏接到的任务都不会相同，而每次玩游戏的人物升级方式也不同，目的其实就是让游戏的走向更加多元化，从而从无休止的探



《辐射Ⅱ》曾经在自由度和剧情上取得了一个很好的平衡



《上古卷轴Ⅴ》试图让游戏的走向更加多元化


游戏类型大融合的趋势让很多诸如《刺客信条》这样的动作游戏同样拥有有深度的剧情


《质量效应》的团队作战很出色

索、杀怪中解脱出来。我们现在还没有玩到游戏，并不能说这种解决办法就一定会成功，但是毕竟Bethesda已经意识到前作中的一些问题而开始着手解决，这是一个好现象。

Bethesda因为过分追求游戏的高自由度而失去对游戏剧情的部分控制力。反过来，Bioware也因为极力追求游戏电影化的任务场景模式而失去了游戏的部分自由度。

《质量效应》的1代还算中规中矩，毕竟玩家确实可以开着诺曼底号登上宇宙间的各个星球，而《质量效应2》则取消了这样的自由，所以很多玩家评论《质量效应2》已经变成了一个小队射击游戏，而不是一个角色扮演游戏了。这样的批评其实直接应该归结于游戏对电影化场景的过分追求上：游戏制作商仿佛恨不得所有的场景都用上电影镜头去表现。如此一来，玩家就陷入了这样的循环之中：看电影场景→作战→又是电影镜头→再作战。而制作方为了“证明”自己做的还是个角色扮演游戏，安排了大量的队友对话，但是对话又陷入了简单的善恶选择之中，失去了灵活机动的人物个性。Bioware就像是流水线一样地打造着自己RPG模式的游戏，玩家则像看电影一样地“玩”着游戏，想做个好人，就在对话的时候选第一项，想做个坏人就选第二项，然后就开打……更不用说《质量效应2》对主角物品栏的精简，更让这个游戏看起来像一个射击游戏或者动作游戏。虽然当今游戏界的融合趋势不可避免，但是毕竟玩家还是希望能玩到Bioware做的是“角色扮演游戏”而不是“射击游戏”。

结语

和Bethesda决心在《上古卷轴》新作中改革以前的缺陷相同，Bioware也承诺在《质量效应3》中加大角色扮演成分，这不能不说是玩家的福音，而玩家其实更想看到的，却是这两种游戏的合二为一。

试想一下：如果一款角色扮演游戏能有《上古卷轴》那样庞大的开放式的地图，玩家可以想去哪里都可以，而又同时具有《质量效应》那样史诗般的剧情和丰富的队友系统，这样的角色扮演游戏应该才是玩家最想要的吧。因此我们的讨论也其实有了答案，那就是这二者其实都不是而又都是未来角色扮演游戏发展的方向。随着电脑科技的不断发展，未来的角色扮演游戏既要有《上古卷轴》那样庞大自由的地图，同时又不缺少深刻的剧情和完善的队友系统；既要有高自由度的探索过程，又要有好莱坞大片般的镜头运用。正所谓殊途同归，两个B社都找到了一款伟大RPG游戏该有的两个方向中的一个，并且做到了极致，下面要努力的，就是尽快找到对方的那个方面，然后与自己的长处结合起来。



天下大事，合久必分分久必合。我相信在不久的将来，作为欧美单机角色扮演领域的两大绝世高手的Bethesda和 Bioware，即使不从“物理”上合二为一，也必将在“精神”上做到完美的契合，而到那时，才是我们这些欧美角色扮演游戏爱好者真正的春天！



观众满载、热情不改，蛋肯大战闪耀G联赛

■广东 粉哥哥

冠军5万奖金，亚军，季军，殿军各1万，在“魔兽3”开始走下坡路之后已经很久没有如此给力的奖金了，当然CEPL曾号称的大量奖金和去年G联赛噱头般的奖金抛开不算。这届G联赛对选手的诱惑着实不小，于是乎，预选赛上就打得难解难分。当站在巅峰的两位选手呈现在我们面前的时候，TH000的出线已经让我们习以为常，但另外一个选手就有点出乎人们意料了，这人就是——WE.GAIGABYTE.JN。



会场舞台

说到JN，不得不提一下，他原来的ID叫Kenshin。在人们印象中，Kenshin仅仅是一个苦练流选手：他的天赋不高，否则凭借他几万把的练习量早就拿下不少重量级冠军了；他的曝光率不高，人们很难在各种电竞网站上找到他的相关采访和各种八卦。人们只知道，有一个人族选手叫做JN。但是这届G联赛上，JN却出乎意料，凭借着稳定的发挥，最终闯入了线下决赛，这不得不让人们对他刮目相看。在半决赛中，JN和Yumiko的战斗更是堪称经典。要知道，在人族内战中，只有Yumiko能与之抗衡。JN踏着玉米的尸体前进，充分证明了他杀进了决赛绝非偶然。

TyLoo.TH000，是JN的决赛对手，对于他的传说，人们都耳熟能详了。能杀入决赛，这对他来说绝对是来之不易，因为他半决赛的对手是小凤凰ReMinD。TH000有个众人皆知的特点，就是从不打内战。曾经的UD，如今的NE都是他用来对付HUM的利器。有的人说他这是懦弱的表现，也有的人说这是聪明的象征，但不管别人怎么说，TH000每逢碰到人族就换成暗夜已经成了他的标志之一。



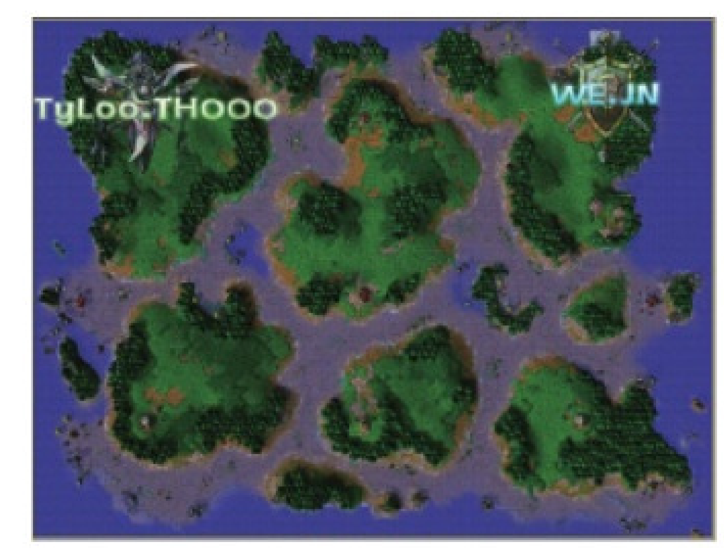
等待比赛开始的粉丝们

决赛的舞台上海南京路——这个上海最繁华的商业街。最近的上海雨下得很大，不过还好比赛当天的雨并不大，并没有造成水漫G联赛的格局。淅淅沥沥的雨中，坐着一群热爱“魔兽3”、热爱电子竞技的粉丝们。决赛前夕门票售空，决赛之前座无虚席，为了等待这场他们期待已久了的比赛这点小雨在他们眼中根本不值一提。庞大的主持阵容，还有那用“星际2”水晶矿作为背景的舞台，观众看好谁，分析认为谁会赢都没有任何意义，否则比赛还有什么用？赛前直接来一个投票，得票数高的直接捧走冠军奖杯就好了。JN的心中也肯定不甘就此屈服，他赛前也准备了很多，甚至在比赛前一天，还拉着在北京享受雷雨的天王Sky进行练习，练习的内容不多说肯定是HvN——要知道最近Sky的暗夜打人族的水平已经进化到了世界顶尖水准。

一个抱着不甘和努力，一个踌躇满志想要再多一冠，两人进入了没有空调只有电扇的隔音房，开始了他们之间的最终战斗。比赛是BO5，在赛前，虽然大家都清一色地看好TH000，但没有人会否认JN在这段时间里的努力和进步。随着主持宣布比赛开始，两位选手的大战正式展开。

此刻，无论是现场的观众，还是电脑前的粉丝，他们心中只有一个念头，就是两位选手能打出精彩的比赛。

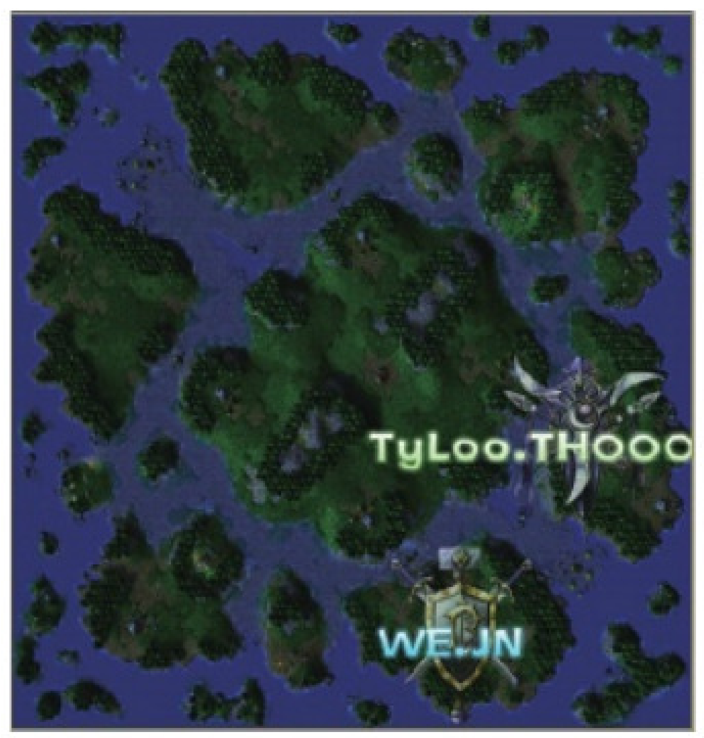
第一场比赛在EI回音岛正式开战。虽然这个地图出现率极高，熟得不能再熟，公式化得一塌糊涂，但我们依然不知道换族暗夜的选手会采取什么战术，因为这位选手叫TH000。经历了中立开局→买出DR→对练野怪，我们分别看到了两位选手的思路，这就是开矿打后期。



第一场比赛地图EI回音岛

在清理分矿之前，双方都可以说是非常顺利，因为他们都没有干扰对方。不得不说JN的节奏非常快，刚清理完分矿MK就带着FM和绿皮赶到TH000分矿处骚扰了。因为人族前期有民兵的辅助，练级速度总是会快上那么一点的。当JN到达TH000分矿的时候，TH000练级所诞生的骷髅也源源不断的奔向JN的分矿骚扰。可能是JN判断失误，也可能是TH000反应飞快，及时拖出小精灵修理分矿。最后的结果是JN没能拆掉TH000的分矿，反而葬送掉自己的主力部队，以至抵挡不住TH000的反扑。TH000先下一城，拿下了第一场比赛的胜利。

第二场比赛，是在TR海龟岛。关于这个地图，人族对抗暗夜究竟谁优谁劣，可能谁都没有明确的答案。但不可否认的是，TR近点人族还是略带优势的。首先，人族不升本，NE就不敢升本。那变身时间极长的民兵，使AC欲哭无泪。这种情况下，两位选手的大局观恰好完美的体现了出来。JN MF开局，佯TR实升本；而TH000则是早早在基地里补下第2个战争古树防TR，然后爆出了大量的AC，杜绝了JN有可能到来的一切Rush。

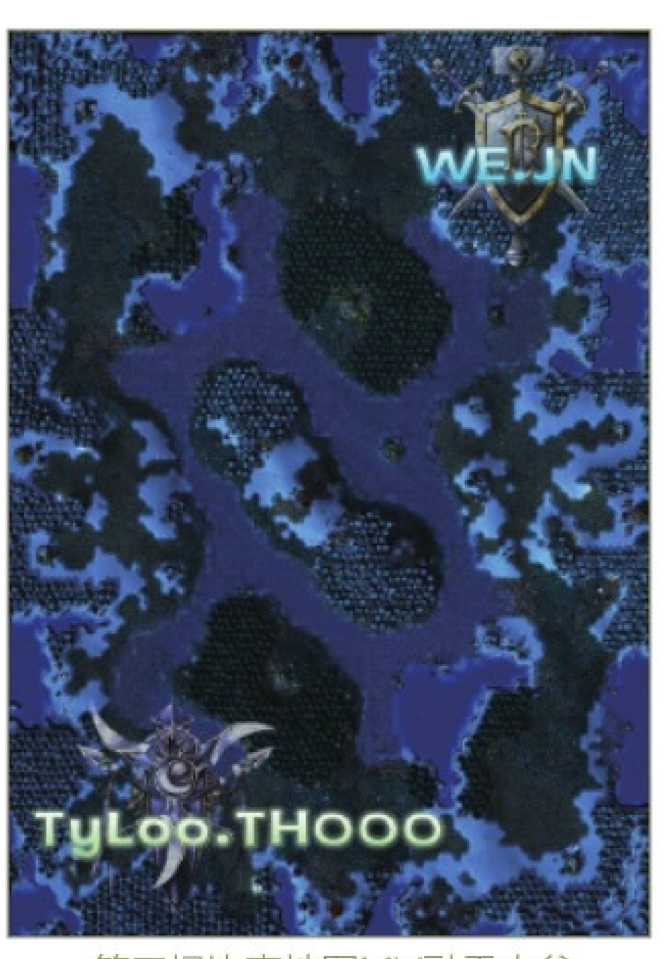


第二场比赛地图TR海龟岛

但是，JN诡异的思路是这么容易捕捉到的吗？在2发MK后，采用万金油战术的JN虽然第一波不敌TH000，但随着不断的练级和部队的成型，正面硬拼已经不再惧怕TH000了，因为TH000所使用的战术是角鹰骑士流。虽然战术被克，但TH000保持着一贯的淡定。把不可能演变成可能，这就是TH000比赛的魅力所在。

一波，JN在时机成熟的时候，终于发动了一波进攻。此时JN的人口是有优势的，压在了TH000家中，TH000只能靠角鹰骑士利用地形的掩护来发动反击。伴随着JN的推进，TH000的建筑一个接一个被拆，但是TH000在这个危险的时刻做了两件事情！第一件事是在基地内部补下了商店，用道具来支撑着WD的血量。第二件事是控制角鹰骑士飞到JN不设防的家中点杀农民，这绝对是神来之笔，你没看到JN的续兵已经非常缓慢了么？JN顾不上懊恼基地为什么不补塔，只得加紧进攻，企图把TH000一举拿下。反观TH000，把“猥琐流”的奥义发挥到了极致——就是英雄技能CD完了就放，放完就立刻闪开。

JN并不是省油的灯，MK不断地扔出手中的风暴之锤，虽然TH000躲掉了一些，但不可能全躲，否则就太逆天了。终于，中了飞锤的WD被JN击杀，胜利的天平再向JN倾斜了一些。毫不犹豫的，TH000买活了WD，继续担任着拯救世界的角色。这时，才是体现TH000微操的时刻。高等级的WD，完全是人类的噩梦，一边闪烁一边刀阵，飘忽不定的走位让观众们眼花缭乱。在刀阵的洗礼下，JN万金油部队的血量以肉眼可见的速度一截一截地往下掉。此刻，根本没有人会怀疑TH000的水平，因为他逆转了。JN农民全倒，已经没有经济再生产部队，虽然很无奈，但还是打出了GG。



第三场比赛地图MV融雪山谷

不知道是不是第二场比赛对JN影响很大，反正第三场比赛JN的状态并不是太好。三场比赛，也只有第三场是一着不慎，全盘皆输。前期JN被TH000买出了黄皮，那就确定了之后一直被压制的局面。没有黄皮，MK得不到恢复；没有黄皮，没有单位能限制兽王的猪；没有黄皮，导致雇佣练不下去后续无法买出绿皮对抗女猎。一波接一波的女猎，使JN的分矿受到了极大的威胁，TH000熊鹿成型开始进攻的时候JN才刚2本不久，这就是最好的证明。

很可惜，最后我们所期待的旷世大战并没有出现，但选手们体现出来的那种不放弃的精神，却深深的印入了我们的脑海中，这就是电子竞技精神，这就是电子竞技选手。虽然JN输了，但他还会赢回来的，勤奋的练习始终都会有回报，我坚信。期待更多强大的选手，期待更多精彩的比赛，期待更多如G联赛般的赛事！


最终的胜者TyLoo.TH000

大众软件独家专访“G联赛”创始人陈剑书

■本刊记者 8神经

简介：

陈剑书，2004毕业于英国赫尔大学计算机系，获硕士学位。硕士毕业后即加入了“SiTV游戏风云”频道，创立了知名全国性电子竞技联赛“G联赛”，首创“电视和游戏的联合运营模式”，长期探索于游戏视频媒体的发展方向。



大众软件： 陈总，你好。一开始能先介绍一下G联赛的主要赛事结构和性质吗？

陈剑书： G联赛已经健康地发展了4年多，每年分为3个赛季，每个赛季都有预赛和决赛。赛季的线上赛事为期两个月，期间每个星期的比赛都会有电视直播，另外，我们还会选择观众较多的城市主办线下的预选赛。

大众软件： G联赛这4年多的发展期间内，经历了金融危机给中国电竞业带来的打击和低潮，在这段时间里您有没有对中国电竞的未来失去信心过？

陈剑书： 即便在最困难的时间里，我们想的也只是“不管怎么样，一定要走下去，只要坚持就能活下去”，这段时间我们从来没有丧失信心过。反倒是某些比赛的组织者在举办赛事的过程中黑了不少钱，拖欠选手奖金，把赞助商都吓跑了，看到这样的事情发生有时候真让我们的信心受挫。

大众软件： 中国电子竞技发展了那么多年，很多赛事主办方都在怎么赚钱来维持自身发展的问题上遇到了瓶颈，导致很多赛事夭折了。G联赛在这个方面有什么独到的心得？您觉得未来应该怎么发展？

陈剑书： 今年G联赛的花费已经有1000万元，我们的模式别家模仿不了，因为G联赛本身并不挣钱，但是在拥有了一批固定而有消费能力的观众后，这批观众对游戏风云频道其他的商业模式进行充值消费，我们把这笔收入再用于G联赛。但是对整个电竞行业来说，这样的模式还不够。将来的中国电竞必须要有正规成熟的商业模式，有传统赞助商、传统媒体、明星、观众，再加上我们组织者，在这方面韩国是我们的榜样。这一次的比赛我们把场地设在上海市中心最繁华的露天地段，就是为了吸引更多人来看，给赞助商展示电竞的商业价值，让他们了解电竞其实是所有人都可以接受的东西。

大众软件： G联赛在选择比赛项目上以什么为标准？这次的正式比赛项目中有《星际争霸Ⅱ》，韩国电竞界曾因这款游戏和暴雪在版权上出现了一些纠纷，中国电竞组织者是怎么处理类似的版权关系的？

陈剑书： 我们选择比赛游戏的第一准则是“公平”，对抗时是否平衡，是否讲究操作，是否有观赏性。我们在这方面胆子一向比较大，因为同事中很多都是以前的职业选手，所以这方面的预测也很准。2007年的时候，DotA在各个竞技平台上的玩家数目加起来不过10万，但是我们当年就果断地开始做这个项目了。这次的“星际2”也是一样，另外也是源于对暴雪游戏的品质信心。后面这个问题比较深，你是第一个问到这个问题的。韩国人可能觉得“没有我们《星际争霸》不可能这么火”，暴雪可能会觉得“没有我们就没有《星际争霸》这个游戏”。但是，主办方、厂商和媒体其实是相辅相成的，暴雪很在意自己的品牌，但是他们如果只依靠自己的话也做不大。我们跟暴雪主要建立在相互理解的合作基础上，双方坦诚合作，初期游戏厂商的付出比较多，但是后期到了一定阶段，等赛事成熟，游戏品牌建立，传统媒体和赞助商进来后，游戏厂商也能收到回报。其实这样的关系并不难处理。

大众软件： 对于那些满腔热情想要投身电子竞技行业的年轻人，陈总想对他们说些什么？

陈剑书： 其实我遇到过很多这样有热情的观众，他们有些打着包就来找我们了，表示想加入我们一起做赛事，甚至打杂都行。但我觉得中国电竞行业目前还走在市场化的路上，“一直活到电竞成功的那天”，如果没有抱着这样的信心，那么不妨先做好现在手里的事。支持电子竞技有很多种方式，而现阶段来自你们的关注是最不可或缺的——只要你在持续关注我们，关注中国电子竞技，那就是对这个产业最好的支持和参与。P

网游新十年：次世代研发思维

■北京 暗影游侠


营销奇人史老板

稍有网游经历的玩家也许记得，巨人网络的前身就是与旗下主打产品同名的征途网络，依靠免费模式的商业模式和“发工资”的营销手段，史老板将保健品营销理念运用到了在线游戏业，并也取得了成功，《征途》在线人数曾经达到百万级别。随后推出的游戏《巨人》使得征途网络变成了如今的巨人网络，虽然其在营收方面比起腾讯、盛大、网易、完美等来说略逊一筹，但由于巨人网络老板史玉柱的存在，使得巨人网络的名气丝毫不比其他巨头逊色。之后《征途》随着《巨人》以及更多新游戏的上线而被逐渐淡忘，但这个游戏却在史老板的手中玩出了“一鸡多吃”的花样。不仅推出了《征途时间版》，为了吸引老玩家还推出了《征途怀旧版》，与之而来的还有“回收老账号”的营销活动，为了改善道具收费模式的弊病推出了《绿色征途》……史老板这位营销高手确实在“征途”上费了不少心思。如今《征途》又回来了，这次的亮点则是被称为“第三代网游商业模式”的“公平模式”。

网游的商业模式对于普通玩家来说就是一款网络游戏的收费方式，相对于单机游戏或光盘或数字下载的一次性收费来说，网游的游戏过程要漫长得多，网游的收费方式决定了游戏开发和运营公司的最终收益，其重要性就像一个重大经济政策对于一个国家那样重要，因此网游企业对于网游的收费方式的选择是相当谨慎的，而一款游戏选择什么样的收费方式，也就决定了这款游戏选择什么样的研发思路。



一个《征途》，多种吃法

商业模式简史

不像一款游戏的系统设计那样强调创新性，网络游戏行业虽然仅有短短十余年的高速发展期，但用“日新月异”来形容行业的发展并不为过。大量的投资和企业进入这个行业后，游戏类型、玩法、系统等元素都在发生着翻天覆地的变化，“不创新，就得死”这种残酷的现实对于网游企业来说正是最真实的写照。

相比之下，一款游戏怎么收费？没有多少企业敢去对它进行“创新”，十几年来说得上成型的收费方式一只手都可以数过来。当然这并不是行业参与者没有创新精神，反而是最聪明的做法。试想一下，一个经济政策朝令夕改的国家，经济能够保持长久繁荣吗？一款游戏在设计之初就要先考虑收费方式的问题，并且确定之后很少改变，就是因为收费方式是网游这个虚拟世界的核心经济政策，保持稳定的经济政策才是保持虚拟世界经济平衡的上上之策。

第一代网游收费模式是至今仍在使用的时间收费方式，厂商将游戏时间换算成时间点，以点卡的方式出售给玩家获取现金收益，玩家需要不断充值在可以继续进行游戏。这种收费方式开始以精确的时间点计费，后来又出现了月卡收费模式，月卡可以让玩家在一段时间内不限时进行游戏，但总体来说都属于时间收费模式。这一收费方式在网游发展初期是应用最广的商业模式，而且采用这种收费方式的许多游戏至今也有着无可替代的作用。

第二代商业模式就是道具模式，这种当初以“免费模式”出现的收费方式源于某款网游的一个“游戏庙会”的想法，游戏在特定时间举办了一个“游戏庙会”，“庙会”上出售的道具都是平时游戏中根本没有的“超极品”道具，由于这些“超极品”道具具有非常强大的属性，可以让玩家获得更大的成就感，因此在举办之初便使游戏商赚了个盆满钵满。游戏商看到了开“庙会”的好处，许多家游戏企业都纷纷开起了自己的“庙会”，“庙会”的举办次数越来越多，暂时的也变成了永久的，最终形成了道具商城的形式固定了下来。

2005年年底，盛大宣布《热血江湖》和《梦幻国度》“永久免费”，这是“免费模式”崛起的标志性事件。从这时起“时间免费，道具收费”的收费方式开始进入玩家的视线并被逐渐接受。

将这种收费方式运用的极致到当属今天巨人网络的史老板，正是2006年依靠着道具收费模式上市的《征途》，才奠定了今天巨人网络在业界的一席之地。如果不是《征途》游戏在线人数和收益上的巨大成功，今天的业界也许就不会有史老板的大名了。《征途》也让道具收费模式真正成为了当今在线游戏的主流收费方式并“雄霸”了数年之久。

游戏业内能做到这一点已经非常不容易了，当今天道具收费模式暴露出了诸多弊端之后，业界又开始反思和改革这种收费方式。很巧的是，改革急先锋正是先前运用道具模式到极致的集大成者——巨人网络。

“第三代商业模式”的代表就是这次《征途2》所采用的“公平模式”。“公平模式”的核心是在游戏道具交易环节收取5%的手续费。而在经济系统的设计上，《征途2》中只有一种游戏币，全部通过打怪、任务等直接产出，彻底取消游戏商城，杜绝任何“某些道具只能用人民币购买，非付费玩家无法获得”的情况。全部道具和装备，包括极品装备和稀缺道具也都是通过打怪掉落，或做任务为所有人获得，而且全部可以用于与其它玩家交易。游戏商只靠收取手续费盈利，付费玩家充值并从其他玩家手中购买物品时，系统只收取5%手续费，95%交给卖方玩家。作为卖方的“非人民币玩家”（目前还没有合适的称呼）可以赚到钱，付费玩家得到自己满意的装备和道具。这就是“公平模式”的基本


承载着第三代商业模式的《征途2》



点卡的记忆



免费模式的钱袋子——道具商城



公平模式示意图

原理。而这种模式能否同之前的“免费模式”一样被市场和玩家所接受，还是要由市场来决定。

其实除了这3种比较具有代表性的收费模式之外，业界还曾经发出过内置广告收费模式的声音，但是施行条件太过苛刻而结果又极不稳定，终于不了了之。也有企业采取了独特的折中收费方式，比如某款游戏中在设立道具商城的基础上，在部分游戏服务器中还设置了月费的收费方式，在这些收费的服务器中所得的极品装备和稀缺道具几率要大于未付费的服务器，但道具种类与其他服务器相同，但这些收费方式终未成为主流商业模式。

“看菜吃饭”

前面说到了收费方式对于一款在线游戏的重要性，它甚至能影响到该游戏的设计思路。如果将收费方式比喻成国家的经济政策，那么以点卡为代表的时间收费模式无疑是“稳健型”政策的范例。时间收费对游戏设计思路的最大影响就是公平，游戏中玩家的在线人数经常是游戏运营商提到的一个宣传游戏的关键数值，在线人数的多少就是游戏人气高低的数据反映。但对于一款时间收费模式的游戏来说，它也是游戏收益的核心数据。

在线人数可以为时间收费模式的网游提供真实的收益数据。每个玩家只要在线一段时间，就会消耗一点时间点。不论是通过购买点卡还是电子支付，在线时间×在线人数=游戏收入。这样的收费模式让游戏设计者可以专心完善游戏玩法和系统的设计，设计的核心除了讲求创新外，就是平衡性。只有平衡性才能吸引玩家更长时间地驻留在游戏中。

时间收费模式为游戏运营商带来了长久稳定的收入来源，不论是游戏资料片的更新还是新服务器的开设，游戏的设计都是要强调创新和平衡性（包括服务器玩家数量）的。而这种“稳健型”的经济政策也有效延长了虚拟世界通货膨胀的到来，只有当比重相当大的玩家在游戏中取得了各种虚拟成就后，才会变成“夕阳玩家”（即角色达到顶级，没有什么追求，游戏时间减少的玩家），游戏货币的通货膨胀才会到来。不然，大部分玩家为了获得更深入的游戏体验和成就，需要不断花费虚拟货币，系统也就会回收大量游戏币，游戏世界的经济平衡就保持了下来，游戏运营周期也很长。《梦幻西游》就是很好的例子，这款游戏运营的时间已经差不多快8年了。《魔兽世界》就更不用说了，自从2004年上线后，关于“魔兽”的各种新闻就没有断过，各大网站的游戏频道专门开辟了“魔兽”新闻专区，NBA著名球星公开宣称“魔兽是生命，篮球是职业”，都是因游戏具有良好的平衡性吸引了诸多稳定的玩家群才有了今天的成绩。

时间收费方式固然很好，但是这种收费方式对玩家和运营商要求也相对较高，玩家是需要兼有稳定收入和充足空闲时间的群体，这样就限制了学生等无收入和低收入群体。运营商需要具有广泛的渠道来销售实物和虚拟点卡，在地域广阔的中国，做到这点的成本不言而喻。

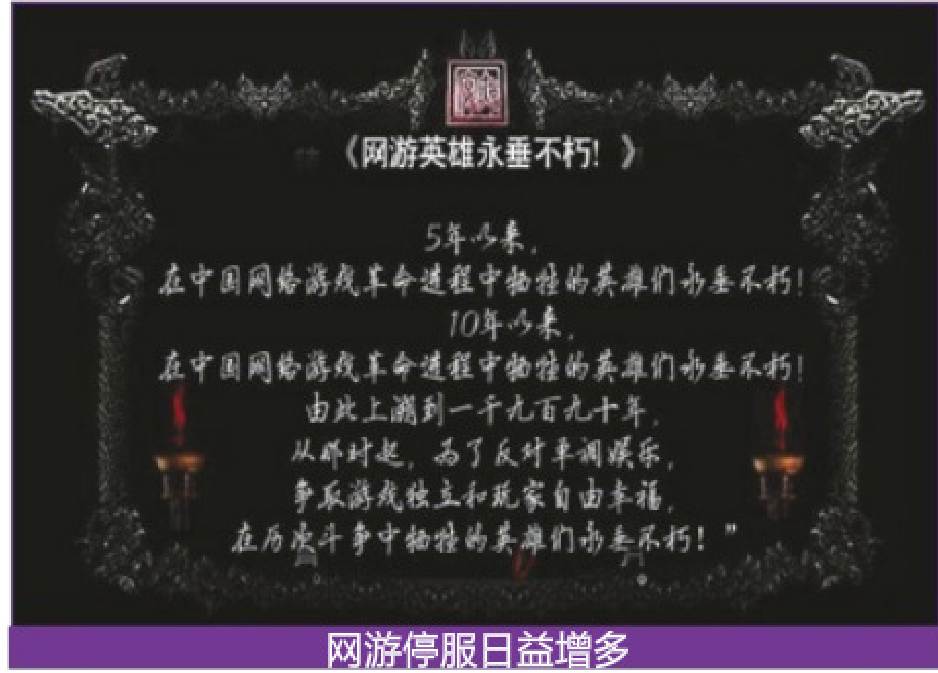
也正是这个原因，目前在市面上的的时间收费游戏已经不多，但留存的绝对都是经典。总而言之，时间收费模式决定了这类游戏的设计核心是平衡，也只有这种“一元化”的平衡才能长久吸引玩家进行游戏。

相反的，第二代“免费”商业模式就可以看作在“二元化”（人民币玩家与非人民币玩家）玩家的基础上所采取的“扩张型”经济政策，这类政策最大的问题就在于通货膨胀的到来非常快，再考虑到外挂等因素影响，就算在游戏公测期间出现通货膨胀问题也是极有可能的。

由于免费游戏的在线人数并不能直接为游戏运营商带来收益，为了促进游戏商城道具的销售，游戏设计的思路大多为梯次难度型，游戏的玩法大多有两种或者两种以上的难度，付费玩家购置了官方道具后可以通过较高难度的游戏体验，而非付费玩家则只能停留在较低难度的游戏体验上。为了将更多的非付费玩家转化成付费玩家，游戏设计者必须在游戏难度的梯次控制上花费诸多心思。


NBA—AK47：“魔兽”是生命，篮球是职业


《TERA》通货膨胀严重 装备卖到上亿金币



网游停服日益增多

也正是这样的原因，“免费时间”模式的游戏寿命大多较短，而“免费模式”也培养出了一批“蝗虫玩家”（在一款游戏中短暂停留，不断更换游戏的玩家群体）和网游界愈演愈烈的同质化问题。这正是由于网游行业快速发展起来后，大量资本的进入让这个行业发生了质变，“免费模式”可以在短时间内为运营商带来大笔收益，很符合不少“捞一笔就走”的“蝗虫投资者”的心理，所以，“免费游戏”日渐增多，外挂横行，只有“蝗虫投资者”才能培养出“蝗虫玩家”。因为“蝗虫玩家”的增多，网游的停服也就变得越来越多。

“免费模式”的弊端再多，也不能掩盖其快速聚拢人气的作用，无点卡限制降低了玩家的参与门槛，在好奇心的驱使下尝试体验游戏，确实是许多新游戏上市为了快速打开市场的最佳办法。对于这点，值得许多游戏公司好好利用。但是“免费模式”的弊端已经暴露无遗，梯次难度的设计思路也到了该说再见的时候了。

而这次《征途2》所采取的“公平模式”，就目前看来，除了经济系统的创新外，其它系统和主要玩法并无根本性变化，就目前研发的思路来说也没有明显变化。而仅仅对于经济系统进行创新也有着市场风险，游戏公司通过交易手续费赚钱，那么部分交易较多的玩家很可能会选择第三方交易平台或当面交易方式来进行交易，然后线下的交易完成后，在线上的交易时只填写很小数额的游戏币值，这样系统就只能回收一小部分的手续费，长久以往会对游戏收益产生根本性影响。

虽然实际情况还有待于市场的检验，对于收费模式的创新也很令人期待，但如何利用“免费模式”的优势而保证平衡性，却是一个非常难以解决的问题，不论是什么方案总会有漏洞，而有漏洞的收费方式产生的有漏洞的设计思路也会危害到游戏本身。长久习惯“免费模式”的玩家被惯坏了，“游戏是免费的”这种思维禁锢在玩家大脑中，“免费模式”的网络游戏已经有了盗版的单机游戏对整个行业伤害的影子，在中国这种特殊国情下情况就更是如此。

次世代研发思维

之前所说的收费模式以及相对应的研发思维都是在游戏市场主体为有端PC网游的基础上产生的。此前不少此类游戏在宣传时总爱称为“次世代XX游戏”，如同Xbox 360、PS3、Wii之间的次世代主机竞争一样，但游戏品质却没有真正的“次世代”起来。但自2010年以来，社交网页游戏的快速崛起才意味着在线游戏的“次世代”到来了。

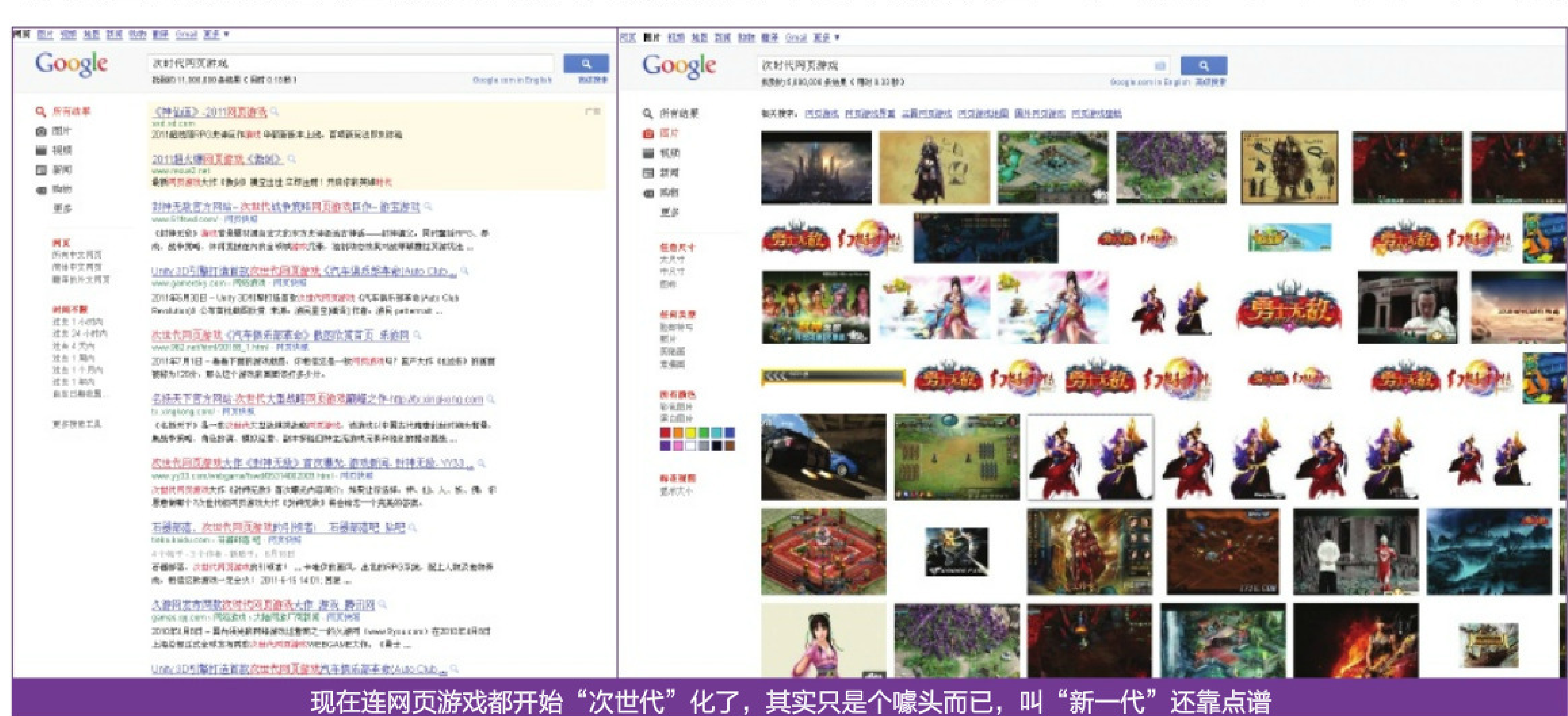
当“免费模式”游戏大行其道而造就游戏同质化的问题时，玩家开始更多期望轻度的休闲网游，不再把有限的精力投入到无限的升级数据中去，社交网站内置休闲游戏的出现正好满足了这部分玩家的愿望。社交网站借着与生俱来的交互性基础和简单上手，画面清新的游戏设计迅速积累了大量的游戏人气，并获得了可观的盈利。



当年风靡大江南北的黄卡和FC主机


《EVE Online》发布的经济报告

当这一行业开始成为市场新增长点的时候，我们却发现社交游戏的设计思路与传统在线游戏有着明显的区别。传统在线游戏的设计师热衷于游戏系统和玩法的创新，却对游戏数据的分析利用欠缺热情，而这些正是社交游戏所注重的，传统的游戏设计师指责新时代游戏设计师不再将游戏设计创新作为主导思想，而只追求获得更多新用户，尽量将他们留在游戏中，随后尽可能地从玩家处赚取资金。而新时代游戏设计师会从游戏数据去衡量游戏成功与否，而不是



现在连网页游戏都开始“次世代”化了，其实只是个噱头而已，叫“新一代”还靠点谱

凭借开发经验和自身的游戏感觉。

社交游戏简单小巧，开发周期短，但面临的不确定性更为复杂，当玩家的新鲜劲一过，社交游戏就开始面临危险。设计师必须增加新的创意在其中，所以社交游戏的开发对于完成度的概念非常模糊，一款游戏的发布也许仅仅预示着30%工作的完成。而这与传统游戏资料片的更新有本质性的区别，游戏资料片需要在之前的系统基础上进行设计，而社交游戏的开发基础往往很薄弱，甚至可以看作是空中楼阁，完全可以另起炉灶。游戏设计师必须处理这种与最终用户间的直接关系，而处理这种关系时需要遵循拇指原则（简单的经验总结不是很准确的原则）。

游戏发展到今天，手段越来越专业化，人才越来越职业化，也越来越商业化，现代商业活动中的一点是精确，到处充斥的各种各样商业数据往往成为商业决策的重要依据。那么利用游戏数据衡量游戏是否行得通呢？

科幻网游《EVE Online》曾招募经济学家成立分析团队，定期发布游戏经济的季度性报告。围绕着价格弹性、理解季节性变化和与网络零售商竞争的虚拟道具推荐系统展开日常工作。而采取“公平模式”的《征途2》也在游戏中内置了一个玩家分类系统，包括了玩家的在线时间，在游戏里喜欢在什么区域呆着，喜欢打怪的种类等几十项参数，这些参数能够反映出一名玩家在游戏中的行为模式，游戏根据这些参数，会针对该名玩家随时添加、删减或者修改系统参数，以免出现误差。数据分析并非什么廉价的创新，这已经是持续性发展的游戏公司的关键组成部分。

下一代的游戏开发思路中将融入游戏设计师的直觉和分析数据得来的度量结果。数据上的分析可以分清玩家行为及其原因，而数据是指导游戏设计全局的有效工具。如果说上个世代的游戏设计思路是凭借经验的感觉化设计，那么次世代的研发核心思维就是数据度量化分析基础上的直觉设计，社交游戏正在利用这种设计思路去趟开替代传统游戏的道路。而这种思维引导游戏产业日益商业化，日益“数字化”，在线游戏行业的次世代正在揭下它神秘的面纱，这不仅包括目前备受关注的移动领域在线游戏，也包括游戏内容和游戏的相的设计思路。

也许游戏业公司最初难以接受将数据分析融入游戏设计的想法，但不排除不久之后这会成为行业内普遍手段的可能性。别认为那些数据是无用的，一个有心的设计师能从数据中知道如何设计更好的游戏。

佛教中有种说法叫做知见，意指知识性的偏见，知识本无学科分类，人为的划分才有了学科。别让那些知识性的偏见暂时阻碍了你的视野，长久以往就连心灵也会被阻碍。长久以来主流的经济学家抵制经济学方面做试验的做法，更不要说将经济学做进实验室了。但是2002年，一个来自美国乔治·梅森大学的经济学和法学老头弗农·史密斯因为“通过实验室试验进行经济方面的经验性分析，特别是对各种市场机制的研究”而获得诺贝尔经济学奖。实验经济学也终于获得了学术界和应用上的认可。

游戏上运用数据分析的思路现在还没有被业界广泛接受，但如同弗农·史密斯将经济学研究做进实验室一样，谁能肯定将来的游戏设计不会广泛利用数据分析量化的思维，虽然容易禁锢人的想法，但决定这一切的只有市场，利用这种思路开发的社交游戏盈利度高，那么这种开发思维和方法就有成为市场主流的可能性。

未来对游戏设计人才的要求也会变化，也许某公司招聘次世代游戏资深策划的条件是“知识丰富，热爱游戏，有多年游戏经历，有N年以上参与多款游戏项目开发的经验（社交游戏开发经验优先），精通数据分析、模型构建，具有较强的理解能力和沟通能力。”有大量这样的人才，游戏行业才会真正的进入“次世代”。



“名将三国”没咋地，“Q将三国”火起来



社交游戏ARPU（用户定期消费值）也很高


次世代游戏主机


实验室经济让老头成了诺贝尔奖得主

更正启事

由于编辑工作失误，7月下期的在线争锋栏目文章《暴力，请先走开》，其作者应为北京的暗影游侠，特此更正并向作者致歉。



《街头篮球》全国联赛北京站专访

《街头篮球》是由上海天游软件公司运营的体育竞技类网游，它以“HipHop”的街头篮球为背景，抛弃了正式篮球比赛各种烦琐的规则限制，展现了一个自由而华丽的运动竞技风格。《街头篮球》的全国联赛于今年4月3日在上海拉开帷幕，在经过上海、成都、北京等13个城市6个赛季的比赛后，将在今年8月于上海进行全国总决赛。趁着《街头篮球》全国联赛在北京站开战的机会，我们对天游软件进行了采访。

大众软件：*《街头篮球》全国联赛已经举办好几届了，你觉得举办此类办电竞赛事的主要目的是什么？*

天游软件：天游在举办系列赛事上可以说是不遗余力，从最早7省试点到全国联赛，再到世界杯，从线上到线下，从正规联赛到民间赛事，从国内对抗到国际交流常态化，发展到今天局面很不容易，我们这样做主要的目的就是为了真正回馈广大玩家，希望玩家除了获得比赛的物质和荣誉奖励外，如果能在电子竞技职业发展上获得机会的话，我们会非常欣慰的。另外，我们也希望通过《街头篮球》全国联赛为中国的电竞赛事和电竞产业的发展做出自己微薄的贡献。

大众软件：*能否介绍一下本届《街头篮球》全国联赛和中韩友谊赛到目前为止的情况？*

天游软件：一方面今年参赛的玩家人数特别多。今年全国13个城市举办的地面赛正在进行当中，目前各站的参与人数比去年上涨了一倍多，去年我们一共有28万玩家参赛，为此我们还申请了世界纪录，今年看情况，保守估计应该有60多万玩家参与。另一方面，玩家对赛事的投入程度和展现出来的有追求有梦想的精神更让我们感动！一些主流电视媒体也用宝贵的镜头书写了他们的精彩瞬间。《五星体育》见证了知名街头篮球情侣选手花花和卡车在上海站喜结良缘，《辽宁卫视》捕捉到悲情选手董思亮泪洒沈阳，如日中天的“slim精神”意外出局轰动江城武汉站。可以说，这是一群有梦的年轻人，他们让我们感动，给我们动力。



天游副总李侑家（右一）与冠军队伍“飞沙风中转”

大众软件：*《街头篮球》既然向电子竞技方向发展，是否有考虑过请国内或国际电竞选手代言呢？*

天游软件：我们当然希望能和国内或国际电竞选手，像Sky、Moon、Grubby等合作，不过作为全球参与人数最大的网游电竞比赛，我们更愿意培养和包装自己的玩家，这里也小透露一下，我们街头篮球2010年的全国联赛冠军队伍“王者.ITTA”据说已经被贵州卫视签下，成为一支职业化的竞技队伍。

天游为了玩家能获得社会和主流媒体的认可，我们广泛邀请全国各地80家电视台、广播电台等，对我们各站的地面赛进行了全方位立体化的跟踪报道，像记者等主流网络媒体也对中韩赛等进行了直播，这也为电竞玩家提供了更多曝光的机会。

大众软件：*天游今后还会有些什么新的产品吗？*

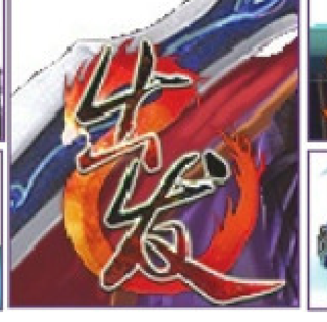
天游软件：我们今年将会陆续推出《街头篮球2》和一款足球的游戏，另外自己研发的武侠类网游《侠客列传》也将在第三季度和玩家见面。此外我们还积极和一些大型体育赛事单位合作开发一些运动网游，未来将有可能看到一些电视上直播的热门体育赛事做成网游，不过细节暂不方便透露。

大众软件：*今年中韩交手的话，能预测一下成绩吗？*

天游软件：我们当然非常希望中国队胜！自从去年世界杯惜败韩国后，所有街头篮球的玩家都憋了口气，一定要战胜韩国队，站在世界之巅！我本人也是坚定地认为我们必胜！所以我的预测就是中国队赢。



本期评测游戏


奇迹世界2（http://sun2.the9.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	Webzen（韩）
运营公司	第九城市
版本号	1.1.0.2
游戏体验	比较不错



3D魔幻类网游，画面效果比较优秀，界面布局合理，人物形象不论男女都很俊美，背景音乐和音效也很出色，韩式网游风格特点比较明显。但是画风略显阴暗，地面景物也简单了一些。除了角色跳跃时显得较为呆板以外，移动和战斗的动作都很流畅，战斗效果较为华丽。游戏既不支持自动寻路，也不支持大地图点击，所有任务怪和NPC都需要靠玩家自己寻找，目标地点也得自己跑过去，玩惯了自动寻路的玩家可能会感到有些不适应，但半透明的大地图能帮上不少忙，而且这个设计也相当不错，交接任务NPC和任务地点一目了然，只是看起来界面有点乱罢了。可能是尚在内测的原因，游戏的任务和怪物设计显得缺乏想象力，几乎所有系列任务的名字都是“XXX1”“XXX2”“XXX3”，而很多怪物的外形都套用一个模型，颜色都不变，这两点虽然并不影响游戏体验，但总会让玩家有种敷衍了事的感觉。

出发OL（http://go.xyplay.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	天游科技
运营公司	天游科技
版本号	981
游戏体验	普普通通

3D仙侠类网游，画面效果比较优秀，人物形象也不错，战斗效果华丽。但这明明是个中国风格的游戏，角色的外形设置却充满西方人设的特色，卷发、波浪头等等，感觉非常不协调，而在左上角头像处的形象则可以用惊悚来形容。游戏乍一眼看上去还可以，但玩起来就发觉细节上的问题太多，比如玩家骑马的音效，无论是在土地、草地、石地甚至在浅水里，都是一样的，而在切换场景时，会发生背景音乐消失的现象，再比如下方的功能栏，做了一行又1/3，显得比较业余，而我选的职业可以召唤一条狼帮助作战，但这条狼有什么技能却不知道（明显会嘲讽类技能），也无法进行控制，游戏中有矿石可以挖，但这矿石在地面感觉异常突兀，外形也会让人联想到那一坨坨的……最后顺便说一句，其他网游的成长礼包都是给装备、道具，本作号称千元成长礼包，却只给些血瓶，实在有些小气，难道要升到100级才给高级货么？

英雄美人2（http://www.yx-mr.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	润趣科技
运营公司	润趣科技
版本号	0.9.0629
游戏体验	索然无味



2D仙侠类网游，背景画面还算不错，人物形象也比较协调，但角色、NPC的移动和战斗动作显得非常生硬，看上去觉得是几年前的游戏，只在一些特效上能看出是现在的作品。玩家的坐骑设计得很夸张，而且玩家的一些拍卖信息经常刷在屏幕中上方，加上白色人名、紫色国家名、蓝色帮派名、绿色和红色的NPC名混在一起，还有界面上方的滚屏提示、中间闪现的公告信息，界面显得异常混乱，特别是在城里时，很影响视线。游戏背景音乐还不错，但是音效就差了许多，显得既突兀又诡异。游戏并没有什么特色系统，总体表现平平。

鹿鼎记（http://ldj.changyou.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	搜狐畅游
运营公司	搜狐畅游
版本号	0.70.0160
游戏体验	强烈推荐



3D仙侠类网游，游戏采用Q版风格，画面表现非常不错，角色、NPC形象可爱，移动和战斗动作流畅，战斗效果也很华丽，背景音乐、音效、环境音效表现上佳，界面布局合理。游戏的细节表现也很不错，无论是新手帮助还是功能提示都很贴心，比如自动上下马、自动拜师寻友、组队系统等，此外在玩家在选职业时，不但有职业技能和职业坐骑介绍，还有本职业的一段视频演示——游戏过程中经常会穿插动画演示，看得出制作组还是很用心的。游戏美中不足的就是任务自动寻路系统，不能直接点击任务追踪界面进行寻路，必须打开任务日志界面点坐标才行，略显麻烦，另外就是游戏的分辨率及画面效果设置少了些。

龙之梦（http://www.lzmol.com/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	暴雨娱乐
运营公司	暴雨娱乐
版本号	1.7250
游戏体验	索然无味

3D仙侠类网游，游戏号称3.5D，那0.5就需要玩家戴红蓝眼镜来体验了（左上图为正常，右上图为3.5D），只是个噱头，实际体验恐怕并不好。游戏画面还是不错的，很有中国古典风格——只是坐骑是鸵鸟显得那么不伦不类。游戏中的字体就偏小，有些功能界面也偏小，比如大地图，比较费眼睛。游戏的背景音乐存在无法循环播放的问题，经常消失很长时间又突然冒出来。游戏中同一种怪物，有的会主动攻击玩家，有的却毫不理睬，让人摸不着头脑，而且本人在做几个任务的时候，经常打十多个怪也不见出任务物品，这些严重影响玩家体验的问题将游戏本来一些不错的设计彻底掩盖，比如修炼系统。最后游戏可能存在一个Bug，在切出游戏再切回去时，游戏处于黑屏状态，但没有死机，只能结束游戏进程。

QQ仙境（http://xj.qq.com/）





游戏类型	角色扮演
目前状态	内测
制作公司	Nextplay（韩）
运营公司	腾讯游戏
版本号	CB2.001.04
游戏体验	比较不错

2.5D奇幻类横版过关网游，游戏采用Q版画面，角色和NPC形象都很可爱，画面也非常不错，加上活泼的背景音乐，玩家玩起来会感到非常轻松舒适。由于采用横板战斗方式，所以对控制和操作有一定要求（场地限制较多）。游戏在人性化方面做得不错，新技能都有卡片介绍，获得新装备后背包也有提示，总之游戏的新手帮助功能很贴心也很强大。由于游戏目前处于内测期，暂时还没有开放自动寻路系统，玩家需要自己寻找任务地点，此外还存在一些细节问题，比如游戏还有一些翻译问题（玩家击中怪物但未造成伤害，从音效看应译成“抵挡”较妥，但游戏中译成“无效”），而副本寻找组队功能虽然很不错，但是界面不显示副本等级，对新手来说会产生一些疑惑。



为什么要玩这款游戏

自从2007年的《仙剑奇侠传四》发售以后，“仙剑”系列已经4年未见新作。四代不俗的制作品质吸引了大批新生代的仙剑玩家，这期间大家都在翘首以盼，而重新回到“仙剑之父”姚壮宪之手的《仙剑奇侠传五》，究竟会是怎样的一款游戏？

“仙剑五”依旧使用比较陈旧的RenderWare引擎制作，这让很多玩家感到十分担心，这个引擎会不会让游戏图像效果不堪入目？事实证明，北京软星团队对这款引擎的掌握非常熟练，经过强化的RW引擎在“仙剑五”中表现出让人相当惊艳的动态光影效果，尽管从整体来看，“仙剑五”的画面和特效跟国外顶级大作还有差距，但是游戏中结合画面表现出来的中国元素却足够让人满意。此外还有场景和细节上的设定，这些在7月上的《大众软件》“仙剑五”试玩报告中都有提及。总的来说，“仙剑五”是一款用心制作了的游戏，值得玩家去体验。

说到“仙剑五”，就不能不说它的剧情。制作小组宣称本作的主题是“心愿”。不过纵观全篇，这个主题在游戏中的体现并不是很明显，不如说是“抉择”来得更合适。游戏中姜云凡面临过各种选择——是选择平淡逍遥的生活，还是选择充满磨炼、有喜也有悲的生活；是选择亲情，还是选择爱情；是选择偷生，还是选择赴死……除了姜云凡，其他主要角色们也都在面临着同样的选择。最终他们选择的结果令人赞赏，也令人嗟叹。除此外，“仙剑五”中还有几位“仙剑”1代中的主要角色登场，尽管他们在本作中已经改名换姓，但是玩家用脚趾头都能猜出他们的真实身份，对于有着“仙剑情节”的玩家来说，看一看姚仙为这些角色安排的结局，想必就是最合理也最官方的结局了。从游戏的完整度来看，“仙剑五”讲述的是一个完整的故事，不过游戏试图搭建的世界观要比游戏表现出来的的内容更具野心一些，也许我们在不久后将要体验到的“仙剑五DLC”和“仙剑五外传”中，能够感受到更多的惊喜。

精品 总评 8.9 大众软件评分服 POPSOFT

制作	北京软星
发行	百游
类型	角色扮演
语种	中文
游戏性 Gameplay	8.0
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	9.0
音效 Sound	9.0
创新 Creativity	7.0
剧情 Story	9.0

游戏上手指南

一、操作说明

1.鼠标基本操作

左键： 对话、调查、选中、确定、点击地面玩家移动、小游戏按键

右键： 取消操作、返回上一级、关闭界面框、小游戏按键

滚轮： 特定地图中拉伸镜头

2.键盘通用操作

Esc： 打开/关闭系统界面、取消操作

↑↓←→（WSAD）： 控制玩家移动、切换选中对象、项目选择

回车： 确定

空格： 对话

Tab： 更换领队

PtrScrn： 游戏截图（自动保存到游戏目录内的Screen文件夹内）

R： 切换走路/跑

M： 打开/关闭场景地图

C： 打开存档界面

L： 打开读档界面

F： 打开御剑飞行界面

F1： 打开队列界面

F2： 打开状态界面

F3： 打开装备界面

F4： 打开道具界面

F5： 打开技能界面

F6： 打开合成界面

F7： 打开情报界面

F8： 打开系统界面

3.战斗界面操作

↑↓←→（WSAD）： 选中对象后，切换选中项

空格键： 确定

C： 自动战斗

W： 技

A： 防

D： 术

Z： 具

X： 逃

S： 攻

T： 封

F： 合

R： 重复上一次攻击行动

二、人物状态说明

1.人物属性

攻击： 人物的物理攻击力，对应人物普通攻击的威力。

仙攻： 人物的法术攻击力，对应人物的法术、绝技、合击威力。

防御： 人物的物理防御力，对应人物受到普通攻击时的效果。

仙防： 人物的法术防御力，对应人物受到法术攻击时的效果。

身法： 人物的速度，对应人物在战斗中的行动顺序。

运势： 人物的运气，对应人物在战斗中闪避、格挡的几率。

2.在普通战斗中玩家会随机出现以下情况

暴击： 受到的伤害为普通攻击的2倍

连击： 连续2次攻击

格挡： 挡下敌人的攻击，受到伤害为1

闪避： 躲闪开敌人的攻击，受到伤害为0

3.不利状态

游戏中玩家会获得部分具有施加不利状态的道具和技能，部分怪物也有相应技能，玩家可以通过解除状态的道具恢复正常状态。

冻结： 目标行动不能，被物理攻击时爆击率提高，闪避率为0

中毒： 目标中毒，每回合减少一定比例的精

混乱： 目标处于混乱状态，自动随机攻击目标

脱力： 目标处于脱力状态，物理攻击力变为50%

沉默： 目标处于沉默状态，无法使用法术攻击

昏睡： 目标处于昏睡状态，行动不能，闪避率为0，受到攻击可以解除

异变： 目标变为包子，防御力降低，闪避率增加，只能进行普通攻击

麻痹： 目标处于麻痹状态，身法降低

消极： 目标处于消极状态，战斗中气减少

污浊： 目标处于污浊状态，无法使用道具

4.附加状态

游戏中玩家会获得部分施加附加状态的道具和技能，同样部分怪物也有相应的技能。

强袭： 目标物理攻击力提升

坚盾： 目标物理防御力提升

神行： 目标身法提升

法障： 目标法术防御力提升

火屏： 目标对火系法术免疫

水屏： 目标对水系法术免疫

雷屏： 目标对雷系法术免疫

土屏： 目标对土系法术免疫

风屏： 目标对风系法术免疫

三、贴符说明

在装备列表后有黑白色符形状图标的装备，可以单击后选择“贴符”，贴符成功后，符形状图标变成黄色。

斗符： 在“武器”列表中使用，贴符成功后获得相应攻击属性加成

护符： 在“防具”列表中使用，贴符成功后获得相应防御属性加成

咒符： 在“道具”列表中使用，使用后习得相应法术

灵符： 在“队列”界面使用，贴符成功后可在战斗中发动相应法术

四、合成说明

玩家可以通过合成，将低级道具合成高级道具，还有机会合成获得游戏中不会出售和掉落的稀有道具。

配方： 记录着成的材料，数量，可获得道具。合成必须品，可以通过开启宝箱，商店购买等获得。

合成祭坛： 合成的器皿，有2个合成道具槽，可以合成药品和低级道具。

神农鼎： 获得神农鼎后，开启第三个合成槽可以合成高级道具和部分装备。



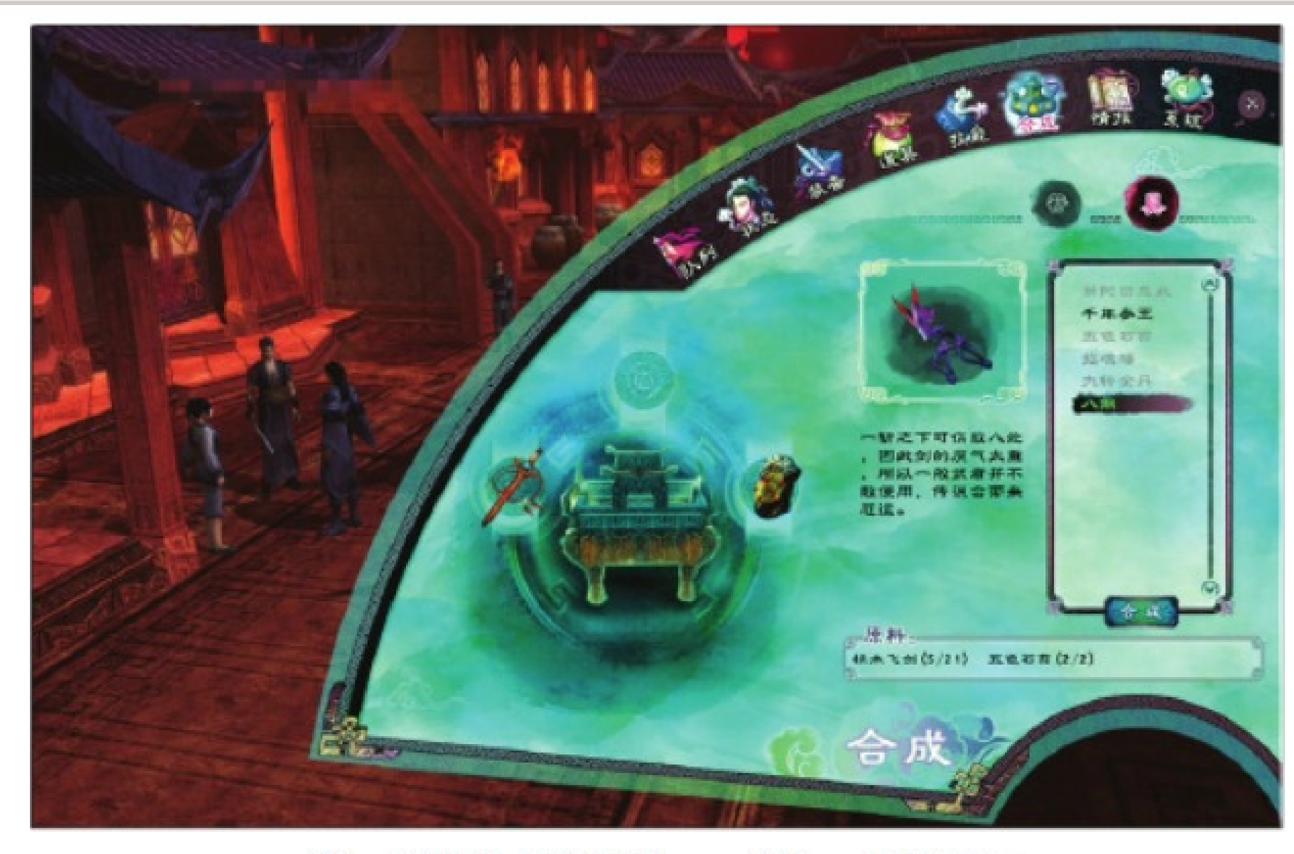
合成事件：获得神农鼎后开启“？事件”，发现界面出现“！”或者“？”时，触发事件，根据下方出现火的颜色，稍后点击合成器皿下的火的颜色，在限定时间内正确完成的话，可以获得更丰富的奖励。

“！事件”：合成可获得道具×2。

“？事件”：合成出配方外的一种道具。

五、战斗场景说明

游戏中的战斗迷宫场景禀承“凡有支路必有宝箱”的原则，而且迷宫地图也必然放在地图某个支线的宝箱中，如果踏遍地图的每个角落搜罗宝箱，不仅获得的奖励更多，升级也更快，会让战斗变得更容易。



第一把能合成的武器——八煞，相当好用

主线剧情流程攻略

一、苍木山小子救美

一片郁郁青葱，风光宜人的苍木山，实在是居家旅行、占山劫道的理想之地，这里也是属于山贼集团——狂风寨的地盘。狂风寨的少寨主姜云凡，生得浓眉大眼，膀阔腰圆，好一个神气活现的精壮少年。这一日，姜云凡正在与山寨二当家——军师方永思家的小丫头方采薇抓麻雀玩耍，云凡的老爹——大寨主殷其雷前来叫姜云凡去山道换岗放哨，为何这对父子一人姓殷一人姓姜？后面的故事自见分晓。姜云凡少年心性，虽然想要偷懒，但最终还是拗不过老爹，乖乖地去了山道。



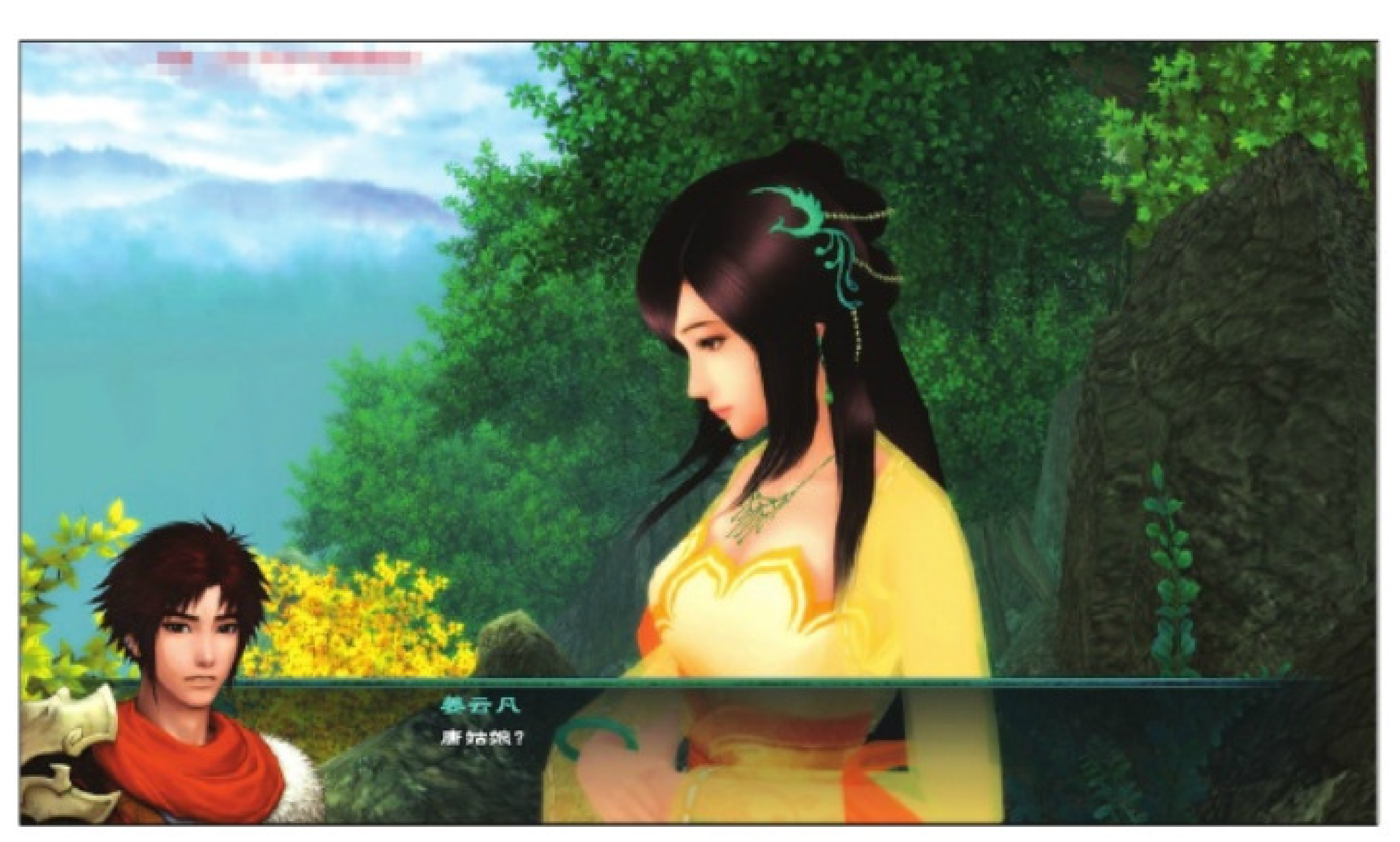
这年头猴子也想强抢民女了吗？

前往山寨南端的苍木山道，清理掉沿路的几个草精后找到了正在放哨的马成，正要换岗，忽然听见山道上传来猴子的叫声，两人循声望去，却见一群猴子正在追赶一名黄衫少女。姜云凡哪见得这个，二话不说如同猛虎下山般杀去英雄救美。那少女跑得急促，一个失足摔倒在地，危急之际姜云凡如同神兵天降，挡在少女身前与猴子战了起来。不料那猴子明显不是普通的山猴，而且打倒一个又来一个，越聚越多，姜云凡逐渐力有不支。幸好马成及时回寨子报信，殷其雷领着山寨众人赶到，救下两人。

回到狂风寨中，得知被救的少女名叫唐雨柔，家住山下的青荷镇，自称为了到猿啼峰取“凤鸣草”而上山。殷其雷让唐雨柔在寨中休息，吩咐姜云凡去帮唐姑娘采摘草药。出发前姜云凡找老爹学得一招“冽风断”，便从山寨北面的出口去往猿啼峰。没走多远，却发现唐雨柔悄悄跟着自己上了山，而且执意要帮忙去采草药。男女搭配，干活儿不累，这般风轻云淡的美景，有佳人相伴登山，岂非美事一件？

二、伏魔猿采草凤鸣

两人到达山顶，在一块巨石旁长着几株凤鸣草，姜云凡兴奋地跑上前去正要采摘，一头巨猿忽然出现，正是统率山上群猴的魔魈王。现在换成姜云凡与唐雨柔以二敌一，把魔魈王狠狠地教训了一顿。姜云凡很严肃地教育魔魈王不许再为非作歹后，便放它离开。唐雨柔采取几株凤鸣草，两人沿山道下山。走了几步，唐雨柔忽然感觉身体不适，看她这林妹妹一般风扶弱柳的身姿，不禁着实有些担心……男子汉当有怜香惜玉之心，姜云凡在山道上清理



苍木山的这次初会，对唐雨柔来说意味着什么呢……

大石，请唐雨柔坐下休息。姜云凡提起在山寨里听见唐雨柔的笛音，请唐雨柔吹奏一曲。唐雨柔便即兴创作了一首原创音乐，也请姜云凡为其命名，为纪念今日之行，便起名为“凤鸣调”。休息片刻起身下身，二人未曾察觉暗中有人监视、姜云凡为魔魈所伤，中了魔魈毒却浑然无事，那暗中之人甚是诧异……



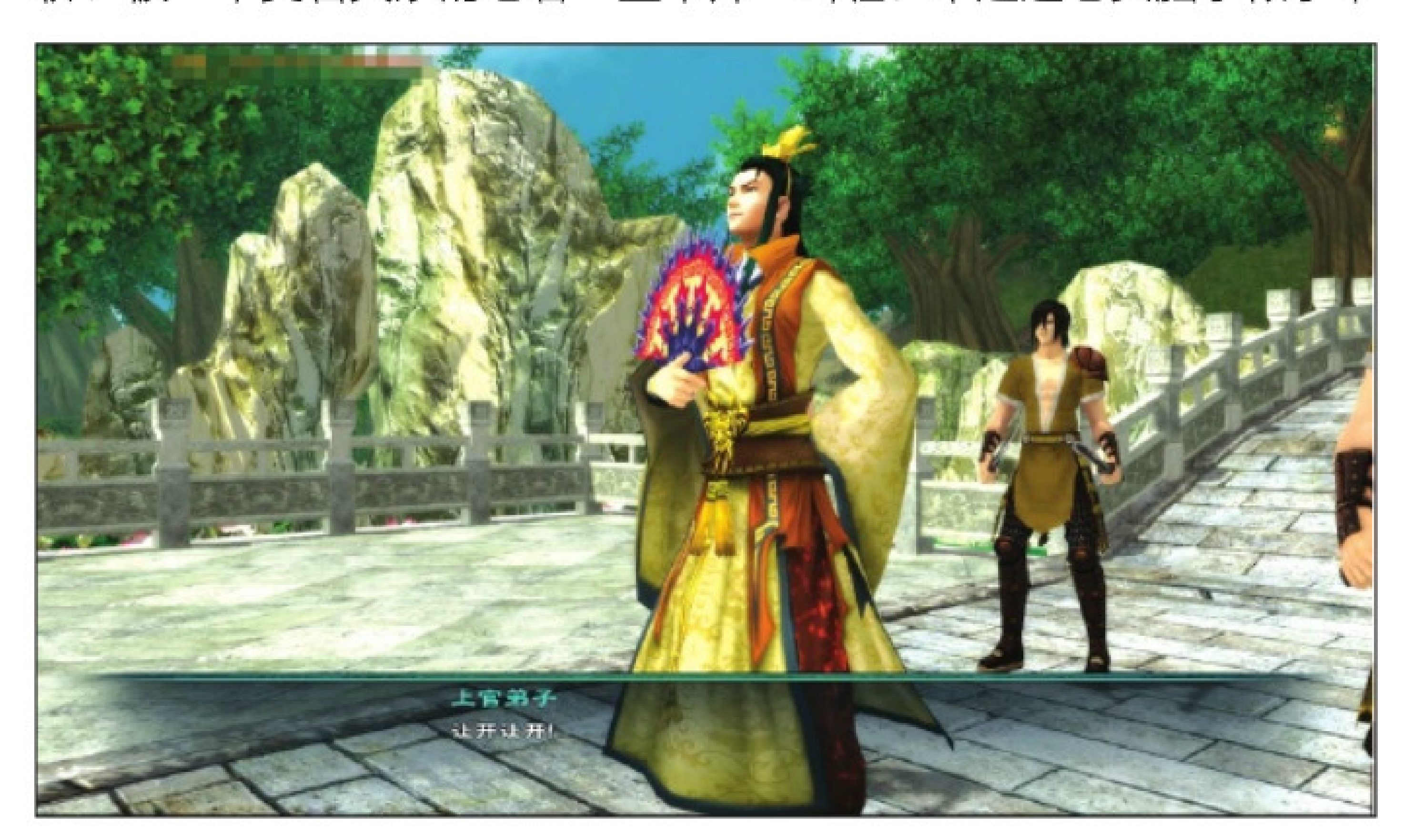
这个账房先生……难道这里是同福客栈分店吗？

回到狂风寨，见寨中无人走动，进入大厅才知道方采薇忽然发病。唐雨柔拿出妙手回春的手段为采薇稳定病情，又一一诊治山寨众人的顽疾，众人无不敬佩。这时马成忽然跑了进来，报告山寨门口来了许多不明人士。殷其雷和方永思前去查看究竟，姜云凡不放心，也跟了过去。找上门来的原来是唐雨柔的父亲唐海，也是山下青荷镇里唐家庄的庄主，在江湖中极有名望。唐海以为女儿被狂风寨所掳，出言不逊，双方一触即发，幸好唐雨柔及时出现化解了争端。唐海带着唐雨柔离开，回到山寨后，姜云凡不忿唐海的言辞侮辱和殷其雷的一味忍让而生起了闷气，经方永思开导后，决定下山买酒为殷祝寿赔罪，又在房间中找到唐雨柔遗落的笛子，顺便带上还给她。



三、叹蜉蝣人生如梦

穿过苍木山道后来到青荷镇，唐府在青荷镇东边。姜云凡经过石桥，被一个莫名其妙的老者“墨甲师”纠缠，不过这老头脑子似乎不



飞扬跋扈的上官雅，一看就是绣花枕头一包糠

是很好使，被姜云凡略施小计将其摆脱。来到唐府门前，门卫却仗势欺人不放姜云凡进入，这时来了一个飞扬跋扈的“上官公子”，门卫一边上前巴结，一边赶姜云凡离开。姜云凡忍住气，决定先去买酒。到镇子西面河边的酒坊买“百日醉”，掌柜声称所有的百日醉都已被唐家定走，姜云凡一怒之下，决定夜探唐府盗酒。入夜后，姜云凡潜入唐府，发现所有家丁都被一个自称“镜花姑”的奇怪女人迷倒，这个镜花姑长得堪称“极品”，脑子也有点一根筋，硬是把姜云凡的吐槽当成好话，还逼着姜云凡一起去找唐雨柔，要跟唐雨柔比一比谁更美貌。在唐雨柔房间外听到她的心事，得知今天在唐府外见到的那个上官公子是来求亲的。进退维谷之间，一个“蓝衣少女”出现将镜花姑惊走。姜云凡趁机脱身，找到酒窖入口，惊讶地发现一只大黄狗居然也闯入酒窖偷酒。

好买卖岂能“落狗之后”，姜云凡决定抢在黄狗之前把酒偷到手。

四、气难平意盗琼浆

酒窖中，姜云凡正要从黄狗口中夺下百日醉，一个苗装少女忽然凭空出现跟姜云凡撞在了一起。这少女要抓那黄狗，姜云凡却要盗酒，两人争执间黄狗趁机逃走。唐府家丁被吵闹声引来，苗装少女使用隐蛊消失，姜云凡正在头疼不知道该怎么逃跑时，却发现了一条密道。通过密道来到了青荷镇外的晴碧坡，迎头又撞见一个叫“酒肉童”的怪人，得知他在寻找唐府酒窖，便指引他进入酒窖，正好去挡住唐府追兵。此时，从东边传来了黄狗的叫声。一路循声而去，看到一个穿着落拓的老道席地而坐正在喝酒，看起来像春游那么逍遥自在，原来指使黄狗盗酒的正是他。

姜云凡本想叫他“见面分一半”，不料动起手来连那黄狗都打不过。老道传授了一招“御犬袭”武功心法作为抢酒的补偿，让姜云凡有事可去蜀山找他，便御剑飞去。老道刚走，墨甲师、镜花姑和酒肉童出现，这三个活宝自称“黄山三怪”，还非要收姜云凡为徒。小姜情急生智，称自己已经拜入老道门下，三怪一听果然不依，虽然他们看起来很是忌惮那个叫“一贫”的老道，但依然飞去找一贫争徒弟了。姜云凡趁机逃回青荷镇，却遇到寨中弟兄，说起了唐家张榜招亲之事。



你就像当年你的师父一样潇洒地飞走了……

五、临险境塞翁失马

来到唐家酒坊门口看到招亲榜文，姜云凡虽然猜测这并非唐雨柔本意，但也无从帮忙，只能先回山寨。原路返回狂风寨，来到大厅中发现寨中众人都被一名颇为艳丽的苗装女子用眠蛊迷倒在地，这个女子正是之前在猿啼峰暗中窥探之人。女子逼迫姜云凡去帮她救一个叫“血手”的人，看来是因为她发现了姜云凡体质抗毒，想要利用。为了取得解药，只能答应帮她去救血手。半途遇见酒窖中的苗装少女，她追踪这个名叫毒影的艳丽女子而来，想要索回土灵珠，却不慎中计，与姜云凡一起跌入充满毒瘴的地穴。


斗心眼，两个也不是毒影的对手

少女自恃身怀五毒珠不惧毒瘴，甩下姜云凡一人离开。此处乃是神魔之隙的人界地洞，少女因地穴中的瘴气晕倒，被姜云凡救醒，得知少女名叫小蛮。小蛮知道地穴中毒瘴厉害，只好跟姜云凡结伴去找血手。


六、入魔窟楚相断蛇

此处地势并不复杂，找到血手后发现他被蜀山设下的伏魔柱封住，费了一番气力将他解救出来。回到入口处，洞中忽然震动，毒影将血手拉出地洞后便扔下两人不管，只得自行寻找出路。两人穿越神魔之隙，姜云凡在看到一个石碑上的奇怪文字后突然失神，幸得小蛮一口将他咬醒。在山洞中继续往前，遇见被魔兽攻击的神秘青年龙幽，此人谈吐


多做点准备总没有坏处！

不俗，颇为潇洒。龙幽自称是商人，会往来人界和魔界之间的越行之术，便施展开来带两人回到青荷镇。小蛮施法察觉毒影两人的气息在狂风寨方向，姜云凡担忧山寨众人，急于拿到解药，便打算赶紧返回山寨。不料上官家为了不让别人参与唐家的招亲，已经派人封锁了青荷镇的交通。

七、穷心计上官寻衅

上官家丁设下关卡不让三人进镇。姜云凡心急要硬闯，被上官家少主上官雅拦阻。这个上官雅一副纨绔子弟的模样，看着着实欠揍，龙幽主动出言挑衅，趁此机会扁他一顿实在是大快人心。三人击败上官雅，继续赶路。穿过苍木山道赶回狂风寨，却见毒影正在为山寨众人解毒。毒影和血手乃是被江湖中人称为“魔教”的净天教核心人物，二人解毒之后随即离开，殷其雷醒后，得知姜云凡这两日的经历，留小蛮和龙幽在山寨做客。

接下来可以在山寨中随意逛逛，找到龙幽和小蛮可以闲聊几句，没事了便回自己房间休息一夜。次日，姜云凡被门外的响动吵醒，出得门外，看到众山贼正在讨论唐家招亲一事……

八、举山寨云凡求亲

众山贼得知唐家招亲，纷纷怂恿姜云凡去试试，但是却遭到了万事谨慎为先的方永思反对。龙幽猜到姜云凡心思，与小蛮一起借故将云凡带走，并鼓励云凡下山求亲。临行前姜云凡想起夜探唐府时唐雨柔写的《诗经》中诗句，便让龙幽背给自己听，又抄写了一份带在身边。龙幽和小蛮离开后，姜云凡独自前往青荷镇，来到人群围聚处找唐家家丁揭榜。

唐府家丁带姜云凡进入唐府，得知必须通过三个试题才能取得求亲资格，而比试的裁判由武林四大世家中欧阳与皇甫家派来的代表担当。第一题是取得老鹰“黑王”的羽毛。到青荷镇的石桥边找到黑王，以唐雨柔遗落的笛子诱下黑王，取得羽毛。上官雅使出迷药迷倒黑王，也取得羽毛通过第一题。接下来便进入第二题的考验。

九、闻惊变净天再现

第二题乃是文比，答案正是姜云凡当日夜探唐府时，偷听到唐雨柔抄写的《蜉蝣》。


果然像是唐雨柔这样的女孩子生活的地方


招亲考试第一题——取得魔兽的羽毛

由于姜云凡早有准备，这道题也顺利通过，上官雅耍赖使泼，也混过了这一关。接下来是关键的第三题，为了避免上官雅再耍赖，唐海主动将主考官的位置让给了铁面无私的欧阳慧。第三题为音律之试，要求听唐雨柔吹奏笛音后，猜出这首曲子的名字。一听之下，这不就是唐雨柔在猿啼峰上即兴创作，并由姜云凡命名的原创音乐么？全天下知道这首曲子名字的，也就姜唐二人了。上官家输了之后恼羞成怒，故意羞辱姜云凡，要他当场拿出有价值的聘礼求亲，谁知姜云凡拿出的聘礼玉佩正是欧阳家与魔教教主私奔的二小姐欧阳倩的随身之物。姜云凡当场被打成了“魔教余孽”，被关入酒窖，由皇甫卓带上折剑山庄受武林公审。

十、布迷雾恶林劫囚

乱石岗飞沙道，血手与毒影施放毒阵，意图劫走“少主”姜云凡，但姜云凡问心无愧，不愿蒙受不白之冤，自愿上折剑山庄查清自己的身世，拒绝了血手毒影。血手试图用武力强行带走姜云凡，龙幽和唐雨柔适时赶到，三人联手对抗血手。此战无论胜负皆可继续发展剧情，血手因姜云凡的气魄而受到触动，与毒影离开。众人暂且在乱石岗休息。接下来可以选择与龙幽或者唐雨柔中的一个对话，与龙幽对话，可以了解到净天教的一些由来；与唐雨柔对话，可以感受到她对自己的关心。说完后，穿过乱石岗前往开封城，开封城也是皇甫家的居住地。

十一、查疫情丹枫秋色

开封城中的老百姓纷纷感觉发冷后昏迷不醒，官府怀疑是瘟疫蔓延，要强行把病人柴氏带到城外隔离，却被柴氏的丈夫拼死阻止。唐雨柔为病人诊治后，认为应是中毒所致，龙幽怀疑是城中所用水源或是粮仓出了问题。到皇甫府中查探消息，在大门口附近发现一名女子虚弱倒下，皇甫卓命剑侍夏孤临将女子带回府中安置。蜀山七圣之一，唐雨柔的师叔凌音道长正在皇甫府帮忙诊治病人。此时捕头前来告知在丹枫谷水源发现魔兽冰鳞的鳞片，说起前日有一魔兽闯入城中，被兵士驱走，想必是它怀恨在心，在水源下毒害人。姜云凡自告奋勇前去查探，皇甫卓对他信任有加，任他前去。

来到丹枫谷，此处风景优美仿佛人间仙境，一路杀到山顶湖泊处，发现魔兽冰鳞。冰鳞见有人来立刻遁入了山洞之中，三人紧追其后，冰鳞躲无可躲，转逃为攻。一场大战将冰鳞打败，凌音赶到欲赶尽杀绝，被三人劝止。原来几十年前冰鳞认得儿童时的柴氏，这些年间人类的一生几乎过半，但是冰鳞作为魔兽不过是转眼之间，如今冰鳞再来找旧时伙伴，不料柴氏早已不记得它。在被士兵驱赶时冰鳞不慎受伤，在山顶湖泊清洗伤口时血液混入水源，让山下开封城百姓中了毒。唐雨柔取冰鳞之血调制解药，冰鳞将血凝冰晶送给姜云凡后离开，此后可以在战斗中使用血凝冰晶召唤冰鳞。


这块玉佩一拿出来，剧情突然来了个大转折……

返回开封前，凌音将唐雨柔带走密谈，随后告诫姜龙二人不可再接近唐雨柔，便御剑飞回蜀山。三人回到开封，将解药分给病人，医好百姓后回皇甫府休息。

十二、觅霜刃长离剑鸣

皇甫弟子将三人迎至客房休息。皇甫卓前来探望三人，并说日间带回府中的女子林未央随身带着皇甫家传宝剑“长离剑”遗失多年的剑鞘。休息一夜后，次日姜云凡被吵闹声惊醒，到皇甫府大厅查看情况，得知林未央盗走长离剑。热心肠的姜云凡等人自愿帮忙寻找，唐雨柔令黑王追踪林未央的踪迹，探得她已去往城外。

出城前往藏幽窟追寻林未央，在藏幽窟深处终于找到了她。听她诉说盗剑缘由，林未央幼时怀有异能，偶然得见长

离剑的剑鞘，便与剑的主人通过异能心灵相通，但多年来从未见过对方。夏孤临乃是长离剑的剑灵，林未央认为自己通过异能交流的对象正是夏孤临，这次盗剑，便是为了引出夏孤临见上一面。众人说话间惊动了此处的魔兽，夏孤临突然赶到，为保护林未央而受伤。姜云凡三人出手相助，打败了魔兽“沼犴”。

林未央感叹自己的执着反而害了夏孤临，还剑离开。皇甫卓赶来，鼓励夏孤临好好把握林未央，夏孤临将功力传给皇甫卓的佩剑后变为凡人，追寻林未央去了。此间事毕，众人返回皇甫府客房休息。



说起来，姜云凡是个比上官雅还要牛的富二代……

十三、游汴京溪云初起

次日，唐雨柔在府中廊桥找到了皇甫卓，她已猜到林未央幼时通过异能相交的人并不是夏孤临，而是皇甫卓，“君子有成人之美”正是皇甫卓此举的写照。姜云凡看见唐雨柔独自站在廊桥上神伤，想上前安慰又不知如何开口，正在为难时听见龙幽的声音。到后院看到龙幽正在和一只乌龟说话，显得十分神秘的样子，龙幽劝姜云凡自己去问清唐雨柔的想法。去桥上找到唐雨柔，两人一番倾心对谈，心心相印，唐雨柔的心情顿时好转。姜云凡回房休息，皇甫弟子前来通告门主有事相请。来到皇甫府大厅，唐海前来传递消息，当今武林盟主欧阳世家要姜云凡限期内到达折剑山庄。众人决定立刻动身。



皇甫卓果然有君子之风

出城前往折剑山庄，穿过霹雳荒原的聚电之地，此处不知为何紫电纵横，不知道是何物在此作祟。众人停下休息，可选择与龙幽、唐雨柔之一对话，最后与皇甫卓对话继续前进。

十四、望雪岭落日沉阁

众人赶到折剑山庄，得知对姜云凡的公审因故延期。在山庄客房休息，可以出外随意走动，与龙幽和唐雨柔分别交谈，山庄各处藏的道具和宝箱不少，搜罗完毕后就可以回房睡觉。入夜，龙幽发现上官世家意图不轨，想对姜云凡下杀手，便叫上姜云凡逃离折剑山庄。一出门迎头撞上了上官家的人，冤家路窄只好动手开打了。这一仗要击败上官夫人和上官雅，柿子先拣软的捏，解决掉上官雅之后再对付上官夫人，虽然将他二人打败，但上官世家人多势众，想要倚多为胜。危急时唐海父女与小蛮赶到，唐海使计让自己成为人质，众人躲到一处地下密道。正走投无路间，一名老妇人出现为众人指路，此老妇正是武林盟主欧阳英的夫人，也是姜云凡的外婆。在外公外婆帮助下，众人逃离折剑山庄。唐海父女回山庄引开追兵注意，姜云凡、小蛮、龙幽三人继续下山逃跑。

十五、逃无路终入蜀地

穿过冰天雪地的雪石路，小蛮提议前往蜀山避祸，似乎她有个很有来头的外公，在蜀山派里是个大人物。离开雪石路便来到了蜀山，好一处雄伟巍峨，宝相庄严的修仙圣地。三人到达蜀山后，似乎蜀山弟子人都认得小蛮，而且对她颇为忌惮。小蛮熟门熟路地自顾跑开了，叫姜云凡与龙幽自行前往天玑宫找她。一路晃晃悠悠欣赏这人间奇境，跟蜀山弟子对话可以听到不少关于一贫道长年轻时的“风流韵事”和“英雄事迹”，其实在游戏后期不少地方（如苗疆）也能听到一贫道长年轻时的诸多传说，“仙剑”玩家自然心知肚明是怎么回事，既然人家都改名换姓了，咱也就放下不提。

从御风台到达蜀山七宫，也就是七圣的修炼居所。来到天玑宫门前，两人遇见一白发女童，姜云凡一边亲切地叫着“小妹妹”，一边向她问路，女童却不理他，径自离开了。唐


蜀山不愧是修仙圣地！

雨柔出现告知，女童正是她的师父草谷道长！因为多年前某些不为人知的变故让她的相貌变为童颜，姜云凡自知捅了篓子，不敢多说，进入天玑宫内去见一贫，也就是小蛮的外公。

一贫大开门户，收姜云凡为徒，而小蛮缠着外公索要神器“神农鼎”，似乎想用来作什么“不可告人”的勾当……凌音让姜云凡到天权宫查阅典籍，以了解更多魔教往事。


到处都流传着一贫年轻时的“传说”……

十六、寻庇护始探仙山

天权宫乃是七圣之一的玉书居所，为了争辈分高低，最后导致小蛮和龙幽分别被铁笔和玉书收为弟子。玉书提醒众人找掌门太武接受入门试炼。前往天枢宫，掌门人太武不在，玉书叫三人随他去见青石询问试炼之事。前往青石所在的天璇宫，青石让三人查探霹雳荒原雷电之谜作为试炼。小蛮和龙幽各自去找自己的师父要法宝，姜云凡在天璇宫找到龙幽，开阳宫找到小蛮，各自得到了不少的好东西，小蛮也学会了“乾坤一掷”绝技。回到天玑宫，一贫传授姜云凡蜀山绝技“万剑诀”和“天剑”后，让姜下山试炼。

离开天玑宫，与小蛮、龙幽会合，三人决定与唐雨柔道别后下山。前往玉衡宫，唐雨柔正在给闭关的师父做护持，无法见面。下山前可以去弟子房转一转，这里有了自己休息的房间，还有个叫锟幼泉的弟子在这里做小生意，卖的装备和各种护符都相当不错。

十七、平纷争初试身手

从蜀山正门下山，来到仙竹林，先后经过碧荫境和紫霞境，在尽头处遇见镇守仙竹林的神鹰岚翼。岚翼察觉到姜云凡和龙幽身上身上有魔气，便拦住众人不放。与岚翼展开一场苦斗，取胜之后岚翼正要动用风灵珠的神力，幸好黑王赶到为三人解围。岚翼知道小蛮是女娲族后人，便将岚之灵羽与风灵珠相赠，此后可以在战斗中可以召唤岚翼。岚翼用法阵将三人送到霹雳荒原，寻找紫电之气的根源。三人被雷电挡住去路，正在烦恼间，唐雨柔赶来告知血手率领魔教众人杀上折剑山庄救姜云凡。众人急忙赶往折剑山庄，折剑山庄欧阳世家大门前，血手毒影率领手下形成围攻，欧阳慧亮出紫荧剑，双方一触即发。姜云凡及时出现，并成功劝得血手退兵。上官夫人讥讽姜云凡此举实则上是救了魔教众人性命，若是紫荧剑法力一出魔教众人就得全军覆灭。上官夫人使出激将法，激姜云凡与她单打独斗，此战可选是否与她单挑，如今的姜云凡早已不是当初的毛头小子，正好教训一下这个老妖婆，打败她之后，后面就再也没她的戏了。


雷龙穹武气势非凡

由于欧阳慧力挺自己的外甥姜云凡，上官世家只得愤而离开。龙幽提议向欧阳慧借取紫荧剑来应对霹雳荒原的紫电之气。


与岚翼交手

十八、破雷劫渐显锋芒

进入欧阳家大厅，欧阳慧提出只使出五成功力与姜云凡一战，姜云凡若能得胜，便将紫荧剑借给他。到折剑山庄的擂台处找到欧阳慧，接受她的试炼。此战又只有姜云凡一人上阵，要取胜并不困难，毕竟欧阳慧只使出了五成功力嘛。欧阳慧颇为欣慰地将紫荧剑借给姜云凡，众人离开山庄前往霹雳荒原，姜云凡使用紫荧剑吸收雷气，一路继续前进。来到聚电之地，雷气越发浓重，龙幽怀疑是有什么东西将雷电聚集了起来。在雷电中心盘踞着上古神龙穹武，正是它利用雷灵珠吸引雷电修炼。穹武误以为四人前来抢夺雷灵珠，勃然大怒。交手取胜之后才得知穹武只使用了三成攻击，但既然众人接了下来，穹武便打算手下留情。经过一番解释，方知是一场误会，穹武答应收敛雷气免得再危害到百姓，众人也就完成了试炼，将紫荧剑送还折剑山庄返回蜀山复命。

天枢宫内，太武已经返回了蜀山，正在与一贫商议如何应对魔教的法子。姜云凡等人回来后就算正式入门了，众人各自散去休息，此时可以选择让姜云凡回去休息，也可以选择去玉书的天权宫浏览一下藏书——如果你是一个“仙剑”系列的铁杆玩家，此时天权宫是一定要去的！天权书阵里的资料汇集了“仙剑”历代的人事典故和趣闻轶事，本文不可尽数……

众事完毕后，回房休息。



天权书阵是必须要去仔细看的

十九、问故人重游旧地

天玑宫前，一贫终于传授姜云凡御剑术，姜云凡久未回家，便想飞回狂风寨探亲。与唐雨柔二人一剑，乘风破空，转瞬已到狂风寨。山寨众人再见姜云凡，都十分兴奋。殷其雷、方永思提醒他去儿时居所祭扫一下母亲。前往猿啼峰的山洞，姜云凡在洞中发现藏有“云凡世离”四字的护符，终于确认了自己是魔君之子一事。众人劝他宽心，有相信自己的朋友和亲人，能够坚定自己的信念，又何须在意他人眼光？

四人回到蜀山，听见众弟子议论下山除魔之事，此时可以前往剑台找宿迁流接除魔任务，也可以忽视这个任务回房休息。

二十、语前事难解因缘

蜀山剑台，为期三日的蜀山新进弟子比武大切磋已经到了决赛，比赛双方是天玑门下“狂风双剑”姜云凡和天权门下“玄火枪”龙幽。此战对龙少，无论胜败都可以继续剧情，总之蜀山新秀第一的头衔必然是出自我方了。交手后二人一身狼狈，担心师父责问，商量到丹房先避风头。正在丹房里与唐雨柔闲聊，小蛮送了亲手做的包子来，众人吃了之后均无事，唯独龙幽晕倒在地。由于受到一贫责怪，小蛮赌气要独自照顾龙幽，经此事件，二人感情又进一层。



大战峰龟

数日后，龙幽康复。一贫叫四人前往天玑宫有事吩咐，由于魔教当晚会来袭击蜀山，一贫交代给四人留守天玑宫的任务。当晚毒影假扮一贫的模样意图潜入天玑宫，不料由于身上没有酒味而被识破，毒影逃跑，四人一路紧追而去。



凌波，又一个痴情女子

二十一、闯禁地影消澜现

众人在蜀山禁洞内追上毒影，一场交手，四人的功力早非昔日可比，毒影败阵受伤。小蛮要毒影交出土灵珠，毒影则继续往蜀山禁洞深处逃走，似乎有意引开众人。再次被追上之后，毒影意图使用土灵珠逃走，谁知却引出了潜藏的土灵兽——峰龟。四人合力将峰龟打倒，但略一疏忽，让峰龟临死前发出暴走一击。毒影舍身而出，为姜云凡挡下这一击后身亡，临死告知蜀山中藏有事关魔君生死的神器，并将土灵珠交予小蛮，托四人将一支银簪转交给血手。众人将其尸身掩埋后，向秘洞深处搜寻神器线索。

进入蜀山禁洞里的冰室，冰室深处徘徊着的蜀山弟子——凌波的亡魂，她正是七圣之一凌音的姐姐。凌波告诉众人，当年她帮助一个叫龙溟的魔界男子盗走了三神器之一的神农鼎，死后一直在这冰室中等候龙溟回来，但始终没有等到。听到此处，龙幽神情似乎有些异样，而小蛮一口答应凌波去帮她寻找龙溟和神农鼎的下落。

返回天玑宫后，众人告知一贫、玉书昨夜的经历，想去魔界寻找神农鼎，但是被一贫坚决反对。四人决定略作休整后私自前往魔界寻找神农鼎，姜云凡纠结魔君及神器之事，决定


锁妖塔遗迹，又跟老对手刑天干上了

找一贫询问。与一贫、青石直言无讳地交谈，一贫为姜云凡讲述怎样才是“侠”的担当，而不要纠结于自己的身世，姜云凡终于解开心结。

二十二、向魔境心越神驰

前往蜀山剑台，四人决定从锁妖塔废墟前往魔界。锁妖塔内最近小妖增多，蜀山派了不少弟子在此巡视，姜云凡摆出师叔的架子，调开巡守弟子，深入锁妖塔废墟。几十年前，李逍遥和林月如为了救赵灵儿在此大战镇狱明王……锁妖塔遗迹内有些看似不能通过的路，把墙壁推倒即可通过。来到锁妖塔遗迹中心，这里与神魔之井想通，龙幽施法穿过中心封印，大家进入血池废墟。找到神魔之隙入口后，

姜云凡和小蛮发现这里正是之前被毒影逼去营救血手后遇困的地方。神魔之隙算是本作中比较复杂的迷宫，一路打打杀杀穿过神魔之隙，来到魔界山洞，也是姜云凡和小蛮初次遇见龙幽的地方。龙幽告诉众人，穿过前面的大门就能到达魔界祭都，由于身上有魔族的气息，姜云凡和龙幽顺利通过大门，而小蛮和唐雨柔却被守门魔将拦下。此战要同时面对守门魔将“法”和“武”，此二将会相互召唤之术，在打倒一个之后如果不能在两三回合内迅速打倒另一个，倒下的就会被重新召唤出来。所以最好将两个魔将的血都磨得差不多了，再一举将其击破。

穿过大门，来到夜叉族的首都——祭都。龙幽说自己在这里有熟人，提议先找地方休息，如果要在城里逛逛的话，最好选择龙幽带队，只有他才能触发一些支线任务。祭都的气候酷热难当，夜叉族人在此生活得相当辛苦。四人来到上层东面的屋子休息，龙幽告知只有女娲族人才能用补天之术修复祭都的水脉，将此地重新变回气候宜人的居所。当初龙溟私入蜀山偷盗神农鼎，也正是为了修复祭都水脉。小蛮自告奋勇愿意帮助夜叉族人，但是必须先找到神农鼎的下落。

休息一夜，龙幽的宠物老乌龟从酒馆带回来了神农鼎的消息，说外城干涸的水井边住着一个老头，似乎知道神农鼎的下落。众人决定前去核实。

二十三、窥命络人意天意

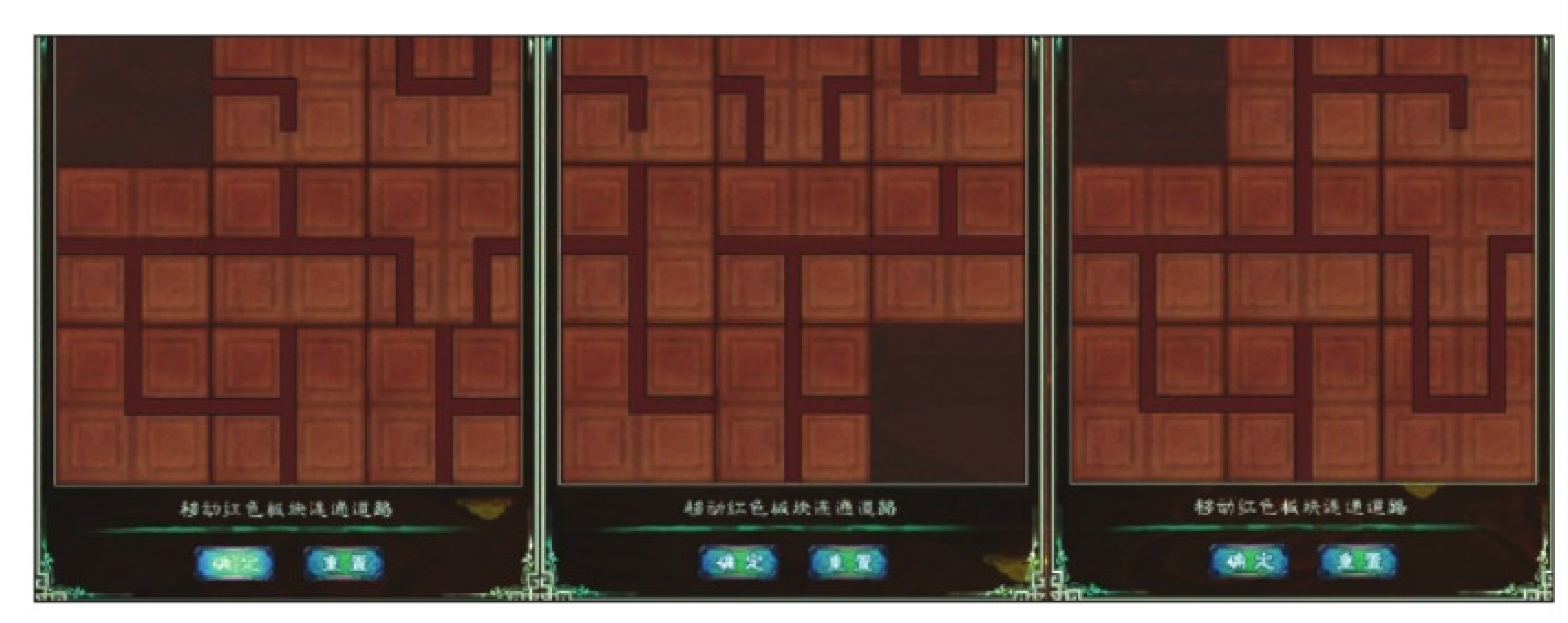
来到祭都南边的外城，据说见过神农鼎的老者就住在水井旁边的屋子里。这个姓陶的老者曾是祭都皇宫里的侍卫，他辨认出龙幽乃是夜叉族的皇子，老侍卫透露神农鼎多半藏在九黎祠里，众人决定潜入九黎祠查探。

前往祭都上层的九黎祠入口，九黎祠守卫严密，四人趁守卫换班潜入祠中。来到五行殿外，这里要想进入中间的大门，必须分别通过两旁的传送台去解开机关。通过传送台的方法很简单，只需记下两侧墙壁上的图案颜色顺序，再按照此顺序通过传送台即可。进入五行殿内，下层隐约藏有一个庞然大物，众人虽感好奇，却也没时间多做研究。五行殿内两侧各有一尊石像，挪动石像位置，等正面朝内即可解开进入九黎祠内部的机关。这里有一个比较复杂的谜题，需要通过移动板块连线的小游戏来连通前面的通道。注意两侧各有一个宝箱，里面有不少好东西，建议先连通两侧的通道，取到宝箱中道具后再连通正前方通道。连线机关的三种走法依次如下图所示。


观察并记住墙上的颜色顺序

进入九黎祠浴火之径，火灵兽炎舞被惊动，挡住了众人去路。

打败炎舞后，它留下火灵珠消失，此


连线机关的三种走法，最后一种可以通过



大战火灵兽炎舞

后可以在战斗中召唤炎舞。九黎祠守卫被骚动惊扰，赶来围住众人，此时摄政王魔翳出现为众人解围。跟随魔翳进入蚩尤坛，龙溟带回来的神农鼎果然就藏在这里。魔翳将众人带到神农鼎旁，让他们向神鼎询问实现自己心愿的方法。小蛮和唐雨柔先后询问过之后，轮到姜云凡。姜云凡表示自己的心愿是再见一见死去的娘亲，魔翳表示只要凑齐五灵珠，让小蛮施展回魂仙梦即可回到过去。现在手里还差水灵珠和雷灵珠，需要先去找到。

二十四、勘罗网薄情钟情

众人的疑问都得到解答之后，离开九黎祠。临走前龙幽被魔翳叫住，告诉他别忘了自己夜叉族皇子的身份。回到住所，大家决定先回苗疆去找水灵珠。小蛮独自跑开练功，龙幽向姜唐二人坦白了自己的身份，并请二人暂时不要告诉小蛮。休息之后，魔翳幻影出现，请四人再去九黎祠一趟。回到九黎祠，魔翳将神农鼎送给小蛮，开启神农鼎的高级炼化合成功能。魔翳告诉龙幽罗刹族的公主红姬前来逼婚，让龙幽早做准备。一离开九黎祠，红姬就出现在四人面前，这位奔放的异族公主恨不得龙幽马上就娶了自己，龙幽被逼无奈只好谎称自己是"基"，并强行拖了姜云凡下水，

红姬只能悲愤而去。龙幽刚刚喘了一口气，就发现自己要面对暴怒的姜云凡……

接下来，四人返回蜀山去见一贫。

二十五、窃密议道图苗疆

一贫训斥众人偷闯锁妖塔遗迹，让大家好好待在蜀山反省。四人约定次日到丹房会面，各自回房休息。小蛮提议到苗疆找她师父顺便避风头。众人陪她一起去找一贫说情。一贫答应众人去苗疆的请求，第二日，小蛮带着一个奇怪的包子来与众人会合，出发前可以先去蜀山的武器店购买"绝阳赤霄"等强力装备，这批装备足以用到游戏通关。



唉，腐女们的福利来了……

二十六、探神境彼岸幽溟

御剑飞往苗疆，前往巫月神殿寻找小蛮的师父海棠夫人。小蛮与海棠夫人闲聊一番，海棠夫人告知众人水灵珠藏在神降密境之中，并邀众人暂住几晚。休息一夜之后，从大地图出发飞往神降密境。四人在秘境深处发现一条巨蛇尸骨，上面插着一柄长枪。龙幽神情显得十分激动。此处正是龙幽的兄长——夜叉族首领龙溟的埋骨之处，在地上还找到了写有凌波名字的珠花。

姜云凡上前与龙幽谈话，龙幽拔出骨蛇身上长枪，骨蛇随之复活。将骨蛇打败，龙幽取得夜叉王令牌，收敛心情，与众人继续前进。来到神降密境的灵隐域，深处祭坛上供奉着女娲像及水灵珠，众人得知三神器详情。小蛮试图使用水灵珠和神农鼎，均告失败，只能先离开神降密境再作打算。

二十七、雾中影青木疑梦

继续往神降密境的深处走，来到幻木小径。众人均感疲惫，决定先在此地休息一下。半梦半醒间被鸟叫惊醒，循着回光草的指引来



到青木幻域。上到幻域的树顶，幻域村民正在庆祝祝有涯夫妇即将喜得麟儿，邀请众人加入。忽然，一只毒蜘蛛闯入袭击夫妇俩，四人又出手相助打死了毒蜘蛛。祝有涯告知众人，是他的母亲不想自己娶羽裳为妻，屡屡操纵蛊兽想抓他回家。小蛮为两人施法，使他们不能再被蛊兽追踪，祝有涯便托众人向他的母亲报平安。

当晚幻域村民开起了篝火晚会，四人坐在树顶高处，享受着难得的安详宁和。次日四人醒来，却发现自己还在幻木小径，难道昨晚的经历是别人施展的幻术？这时发现不远处有一座大坟，众人均感不安，决定迅速离开此地。唐雨柔在坟前摘取一株回光草，打算拿回去研究。


令人难忘的时光……

二十八、水间月幻域流光

若想离开幻木小径，须得破解树林深处的石像机关。树林中共有四尊石像，分别朝着不同的方向，而在树林尽头也能看到造型相同的四尊石像，面朝的方向与树林中的一样。只要移动树林中的石像，变换其朝向，树林尽头的石像也会跟着改变。只要变为两两相对，石像底座就会发光，等三对石像全都成对面朝向站立，就会出现新的通途。


按照图中所示开启幻木小径的通道

来到青木居，这是一座与青木幻域极为相似的树村，进村查个究竟。在青木居底层，小蛮察觉树上有与昨夜毒蛛相似的蛊术气息。前往树居二层，众人在一间房屋内见到祝有涯的母亲祝大姑，说明来意后，却被怒气不减的祝母赶出屋子。在屋外，路过的村民告知众人那屋子已经荒废多年，而祝大姑因为儿子跟鸟妖私奔，十几年前就被气死了。大家诧异地再次进入祝母房间，屋中却空无一人。龙幽伤感祝母遭遇，被小蛮拉出屋子。几人猜测刚才见到的应该是祝大姑的鬼魂，多年来一直徘徊在此，在得知儿子的消息后终于可以离去。而祝有涯夫妇，则很可能死于祝大姑派出的蛊兽之口。大家唏嘘感叹一番，决定返回巫月神殿。

二十九、戏三怪小计脱困

回到巫月神殿祭坛，黄山三怪再次出现，纠缠着姜云凡非要当他的师父。大家灵机一动，决定趁此机会，以有强大的敌人为借口，骗一贫飞来苗疆与海棠夫人相会。一贫果然中计，看到他与海棠夫人面面相觑，此时无声胜有声的情景，有多少玩家会跟笔者一样思绪飘回了十多年前……

为了摆脱三怪，由海棠夫人和一贫作证，姜云凡四人与三怪比武，若是取胜，三怪今后就不得再来纠缠。这一仗依旧采用逐一击破的打法，三怪落败后还想耍赖，但看一贫似乎有出手干涉之意，立刻就吓得逃之夭夭了。四人小计得逞，立刻飞回蜀山去了，把剩下的时间和空间都留给了一贫和海棠夫人。

五灵珠只剩最后的雷灵珠未曾入手，由于之前与神龙穹武有约，大家决定再赴霹雳荒原去取雷灵珠。来到霹雳荒原的聚电之地，到当初遇见穹武的地方找到它，按照约定与穹武切磋，取胜之后穹武慷慨地将雷灵珠送给大家，并将法身寄宿在雷灵珠内，此后战斗中可以召唤穹武。

三十、聚五灵大梦回魂

回到蜀山，五灵珠集齐。小蛮提议到蜀山禁洞施行回魂仙梦之术。前往凌波冰室，凌波得知龙溟的死讯后黯然离开。小蛮摆好神农鼎和五灵珠，催动回魂仙梦，将姜云凡和唐雨柔送到20年前魔教总坛覆天顶。

20年前的覆天顶，魔君姜世离带着血手和毒影正与武林四大世家恶斗，姜云凡和唐雨柔闯入，被皇甫卓等人误认为净天教徒。与


此时无声胜有声

四大世家中的皇甫卓、上官信、欧阳斌连番车轮恶战，终于将四大世家暂时击退。姜云凡见到了20年前的父母，魔君托姜唐二人和血手、毒影先带欧阳倩离开此危险之地。从密道离开覆天顶，血手担忧主君安危，返回支援姜世离去了。剩下三人护送欧阳倩，净天暗道地势并不复杂，不过在起始阶段有三个分岔路，中间的一条才是主路。



吃我一招——周末夜狂热！

三十一、终世离覆天难挽

离开净天暗道后，欧阳倩被夏侯家的卧底夏侯琳偷袭，毒影一路追去，姜云凡与唐雨柔带着受伤的欧阳倩一路逃跑，这时欧阳英出现带三人来到猿啼峰洞穴后离开。在与母亲的交谈中，姜云凡确认了自己的身世，也明白了母亲对父亲的感情，决定赶回覆天顶救援魔君。回到覆天顶大殿，姜云凡终究来迟一步，魔君已被七圣联手用三神器封印。但姜云凡的舍命一击，也将女娲血玉打下来一小块碎片。一贫误以为姜云凡和唐雨柔是净天教徒，追击两人。

三十二、碎女娲灵石可期

终于还是被一贫追上，无奈之下只得出手自保。激战中一贫察觉二人身法中带着蜀山派武功痕迹，便停手不打，此刻唐雨柔听见唐海的声音，姜云凡与一贫、草谷找到被魔君囚禁的唐海，他怀中的婴儿唐雨柔全身腑脏衰竭，奄奄一息。草谷用姜云凡砍下的血玉碎片为唐雨柔续命，但此物功效仅有20年，需得等20年后魔君元神被净化，封印魔君的整块血玉可以被再次使用，方能挽救唐雨柔的性命。此时小蛮中断施法，将两人拉回蜀山禁洞姜云凡告诉龙幽、小蛮回魂仙梦中的经历。四人决定回蜀山求取血玉。

三十三、决逆天一往无悔

一到蜀山，就发现血手领着大批净天教徒前来攻打，由于7天之后，姜世离的元神就会被净化消失，只有取得三神器才可以解开封印。姜云凡告诉血手自己一定要取得血玉，姜世离也可以因此得救，血手与净天教徒皆拜姜云凡为主，全体撤兵。

前往蜀山太清殿，找太武掌门索要伏羲剑和血玉，太武断然拒绝，并告诉四人若想取得血玉，只有闯过蜀山七宫的“七星伏魔阵”。四人决心应战，休整装备后，便可前往蜀山七宫，从第一宫摇光宫开始打起。

摇光宫：凌音摆出天音阵，分别破掉她宫、商、角、徵、羽五个阵法。获胜后龙幽告知凌音有关凌波之事，凌音黯然让他们离开。

开阳宫：铁笔将四人送入画卷幻境中试炼。在幻境中，姜云凡回到故事的最初，可以选择是否下山去见唐雨柔，如果选择留下当逍遥自在的山寨少当家，就可以免去后面的诸多烦恼……姜云凡毅然选择了和之前同样的道路。大家都做出了同样的选择，铁笔将四人送出开阳宫。

玉衡宫：草谷心疼唐雨柔，假装无视，直接放四人通过。

天权宫：玉书将四人传送入天权奇阵，点亮所有灯台，战斗获胜后解开机关。

天玑宫：接下一贫十招后便可通过，不过需要注意的是，不可以对老师还手，基本上这一宫就等于被师傅责罚打手心了。

天璇宫。青石将众人传送入棋阵。规则为：1，所有的棋子都可以向四个方向推动，如果棋子后面一格有其他棋子则无法推动；2．黑子被推动会直接滑向方向的最末端，遇到棋子或滑到末端才会停下来，白子被推动只会滑动一格；3.四个同色棋子将一个异色棋子围在阵眼中，即可破掉此阵眼。由于阵眼被破掉发光后，周围的棋子可以再移动，所以破解此迷阵并不困难；最后棋阵中开启四选一的生死格，四人只能活一个。四人纷纷踏上死格后，回到天璇宫，青石放行。

天枢宫：最后对太武是武试，战胜太武后通过璇光殿，上三皇台取血玉和伏羲剑。

众人上到三皇台，却得知若提前解除封印，血玉就会变成一块普通石头，这意味着魔君或唐雨柔只能活一个。唐雨柔不愿让姜云凡为难，独自离开。三人四处寻找不见唐雨柔踪迹。小蛮提出回巫月神殿询问海棠夫人召唤女娲之灵的方法。

三十四、惜蒹葭惜语刹那

飞到巫月神殿，海棠夫人让众人前去女娲神殿向真正的女娲圣像求助。从祭坛内的入口前往镜池底的女娲神殿。镜池内有几处折射光线开启通道的机关，需要正确摆放镜面的折射方向，让光线最终被折射入正前方封闭的墙上，以打开通道，这个机关并不困难。最终来



气势恢宏的三皇台

到真正的女娲圣像前，小蛮施法召唤出女娲之灵，得知只有设“逆天阵”，牺牲姜云凡的性命，用他的蚩尤血脉延续血玉的灵气，才能同时保住魔君和唐雨柔。姜云凡毅然下了决心，让龙幽和小蛮先行去覆天顶准备，自己独自再次前往唐府找雨柔。唐府丫鬟小翠提醒姜云凡，唐雨柔可能在两人当初相遇的地方。前往苍木山道（注意不是猿啼峰），在魔猿引领下找到唐雨柔，两人互诉衷肠。



如果时间能停留在这一刻

队伍重新集结后前往覆天顶，在大殿中准备施行逆天阵。此时是最后可以进行除魔讨伐任务的机会，如果想要完成这些任务，就要抓紧了。

三十五、恨伶仃恨灼永劫

逆天阵施行过程中，唐雨柔早已料到姜云凡会牺牲自己，抢先一步扰乱阵法，牺牲自己使魔君复生。好一个温柔又刚毅的奇女子啊！魔教军心大振，姜世离复生，有心想要姜云凡成为魔教继承人。姜云凡得知父亲一心想要找中原各大世家和蜀山派报仇，不愿意帮助他继续杀戮，两人终于父子反目——唐雨柔的牺牲实在不值！

离开大殿寻找小蛮和龙幽，三人会合后返回蜀山，魔君复活，魔教即将来攻的消息早已传开，蜀山已经开始备战，修为不高的弟子都已经被遣送下山，但也有大量弟子誓死与蜀山共存亡。

三十六、臻化境誓挽天倾

三人前往太清殿报信，将魔君复生一事告知七圣，但七圣并未责怪。三人离开后在门口遇见唐海，跟随唐海返回太清殿，唐海诉说魔教往事，众人分析出背后必然有人在操控全局。姜云凡的修为在“逆天阵”中损失殆尽，七圣决定助他重塑修为，以对抗魔君。璇光殿内，姜云凡修行大成，太武拿出当年剑圣的神兵“银之魅影”相赠，姜云凡与小蛮和龙幽前往锁妖塔阻挡魔君。

三十七、补界痕待续仙缘

锁妖塔遗迹，三人试图阻止魔君破坏两界封印。父子相斗，战胜了魔君和戾枭后，封印还是被破。魔翳率夜叉大军冲出神魔之隙，原来背后一切都是他在操控。众人退守蜀山剑台，魔翳追击而至，姜世离受伏羲剑力量反噬，姜云凡等三人挺身对抗魔翳。魔翳与强力打手执宿、疚业一起出战，将执宿、疚业打倒之后，魔翳还会召唤出我方三人的暗影。统统干掉之后，魔翳召唤出魔界兵器——湮世穹兵，也就是九黎祠深渊里的那个未知巨怪。这已是最终之战，有什么强力道具统统用上吧，



父子交战出手有情

魔翳战死，魔君为救姜云凡而跌入深渊失踪，龙幽带夜叉军退回魔界，重整夜叉族，与姜云凡就此别离。姜云凡接下镇守两界封印之责，神魔之隙出口被再次封印。姜云凡独自一人于三皇台上镇守，不知岁月几何。有一日，他忽然听到熟悉的声音……



支线任务流程攻略

一、大厨的忧郁

触发地点：狂风寨，唐雨柔第一次加入队伍之前，

触发方式：与狂风寨大树旁空地上的年高对话，选择“忙，忙什么哪？”

简要流程：与空地上的年高对话，得知他在找鸡蛋和青菜，在狂风寨各处的草丛和菜地里取得鸡蛋×3，青菜×2，找到在厨房门口等着的年高，把东西交给他

获得奖励：鲜果酒×3、金钱100



“南柯一梦”支线任务



“善有善报”可以选择后续任务



二、善有善报

触发地点：青荷镇

触发方式：与青荷镇酒坊对面站着的钱三琼对话，选择“听听他们在说什么”

简要流程：交谈得知钱三琼为了治好妻子的病，高价收购凤鸣草，往猿啼峰打魔魈王处取得凤鸣草，返回青荷镇找钱三琼对话交任务

获得奖励：可选择500金钱，或者选择后续任务（奖励1000），选择后续任务奖励九叶七花、幽檀凝心香

后续：选择“两位大婚时的一杯喜酒”，后面以姜云凡带队，到开封找同名钱三琼、墨香，可以获得后续奖励

注：和任务“寻药”一起接下的话，可以少跑一次猿啼峰。

三、寻药

触发地点：青荷镇

触发方式：与药店掌柜程元化对话，选择“怎么有钱赚还愁眉苦脸的”

简要流程：交谈得知程元化在寻找一种名为不归的剧毒草药，往猿啼峰打魔魈王处取得不归草



以后来这里买药都半价了！

获得奖励：铜刚果、三叶草、赤兔筋、蟠桃、异兽之胆、金钱500

后续：完成任务之后，从该店购买道具半价

四、抱怨的守卫

触发地点：开封，仅瘟疫事件时可接，瘟疫过后仍可交任务

触发方式：与开封码头尽头的守卫捕快对话2次触发

简要流程：交谈得知守卫正在寻找可以治疗瘟疫的药物，收集物品铜刚果、铁树籽、五叶草，再次与捕快交谈交任务

获得奖励：通络丹×2、凝冰华晶×2、金钱1000

五、南柯一梦

触发地点：开封，瘟疫事件解决后，需队友全员

触发方式：与酒楼内的蓝衣无名男子对话，选择“好啊”或“改天吧”

简要流程：对话

获得奖励：积气、武灵、金钱1000

六、开封童趣

触发地点：开封，瘟疫事件解决后

触发方式：与酒楼旁小男孩小道、恒仔或晓志对话

简要流程：小孩要求主角和他们一起玩，在城内分别找到三个小孩，找齐三人后完成任务

获得奖励：烤鸭、醒神针、百草霜、金钱1000

七、盼君归

触发地点：开封，瘟疫事件解决后，需队友全员

触发方式：与码头附近女子徐芊芊对话

简要流程：与徐芊芊对话，得知她的夫君不知所终，拜托主角一行帮忙寻找，前往丹枫谷找到与九尾狐对话的书生，将书生的答复带给徐芊芊

获得奖励：幽檀凝心香×2、醒神针×2、百灵香×2、金钱1000

注：和任务“救孝子”一起接下的话，可以少跑一趟丹枫谷

八、救孝子

触发地点：开封，开封瘟疫事件解决后

触发地点：与酒楼外坐着的赵老太对话，选择“小玉出了什么事？”

简要流程：老太拜托主角一行去丹枫谷寻



帮赵老太寻找儿子

找自己失踪的儿子小玉，在丹枫谷某个支路上发现小玉遭到怪鸟攻击，战胜怪鸟救下小玉，回到开封告知赵老太

获得奖励： 雀羽屐（鞋）、金钱

后续： 五羽合一

注： 可以和支线任务“盼君归”一起做。

九、辰少的历练

触发地点： 开封，瘟疫事件解决后

触发方式： 与码头乞丐落魄辰少对话3次

简要流程： 与乞丐对话3次，触怒乞丐，损失金钱4000，当金钱不足4000时，损失止血草，可获得关于开封宝藏任务的提示

获得奖励： 签了名的符咒（妄念弑心咒）



不要忘了让美女们去跟虚月道君砍价！

十、开封寻宝

触发地点： 开封，瘟疫事件解决后，需队友全员

触发方式： 与酒商对话，触发寻宝系列任务

简要流程： 1：与酒商对话，获得关于码头石碑与宝藏的提示；2：调查码头石碑，获得关于石碑碎片去向的消息；3：与城东街头小孩小汤子对话，向糖商购买“稀有的糖果”；4：将糖果交给小汤子，换取石碑碎片，获得酒肆石碑提示；5：调查酒肆石碑，获得城门石碑提示；6：调查城门石碑，获得钥匙；7：用钥匙打开城内四合院里的宝箱，获得奖励。

获得奖励： 龙须草×5、九转金丹×5、游龙纹玉佩、金钱4000

十一、凤羽夜鸣

触发地点： 开封，瘟疫事件解决后

触发方式： 与暗器商蒋铁匠身旁的铁匠妻子对话

简要流程： 蒋铁匠妻子拜托将一把怪剑拿给另一家铁匠鉴定，赵铁匠说剑上有古怪，让大家小心，将赵铁匠的答复带给蒋铁匠妻子，换用龙幽带队，再次与蒋铁匠妻子对话，可买下凤羽剑

获得奖励： 凤羽剑（任务物品）、金钱1000

后续： 凰羽回音

十二、凰羽回音

触发地点： 开封，瘟疫事件解决后，需队友全员

触发方式： 完成过任务“凤羽夜鸣”，持有凤羽剑，与武器商赵铁匠对话

简要流程： 赵铁匠告知凤羽剑本是双剑中的一把，可召唤出另一把剑，在开封皇甫府的院内小蛮发动召唤阵，获得双剑

获得奖励： 凤翔凰羽（双剑）

十三、虚月道君的小店

触发地点： 蜀山，魔君封印解开之前，需队友全员

触发方式： 与蜀山弟子虚月道君对话（位置在山门前往御风台的这一段路上），选择“嗯，会有好东西吧，试试看。”

简要流程： 回答三道题目，虚月道君就会开启隐藏商店。

第一题答案： 封，血竭花

第二题答案： 二十七桶

第三题答案： 做梦

获得奖励： 隐藏商店开启

后续： 寻找七星剑

注： 使用唐雨柔、小蛮带队时，此商店物品半价出售。

十四、给御剑师兄的信

触发地点： 蜀山，魔君封印解开之前，

触发方式： 与蜀山女弟子墨恬沐对话（位置在山门到弟子房的这一段路上）

简要流程： 墨恬沐要求主角送一封信给她暗恋的师兄，主线剧情中使用“回魂仙梦”回到20年前时，在绝行天途找到蜀山少年墨锐之，把信交给他，回到现在后找到墨恬沐回复。

获得奖励： 寒冰玉×3、蚀筋花×3、流霁尘×3

十五、礼赠

触发地点： 折剑山庄、正式拜入蜀山后，需队友全员

触发方式： 姜云凡带队，与欧阳英房间



凤翔凰羽双剑合璧

门口的欧阳慧对话

简要流程：向欧阳慧打听庄主的情况，惊动了老庄主欧阳英，进到室内拜访老庄主夫妇

获得奖励：隼羽弓（饰品）

后续：五羽合一

十六、袭匪

触发地点：青荷镇、正式拜入蜀山后，需队友全员

触发方式：唐雨柔带队，与唐府门口的守卫对话

简要流程：与唐府守卫对话得知苍木山有贼伙打算打劫青荷镇，到苍木山搜寻，发现一群打扮怪异的人，打败他们的首领鹤羽

获得奖励：鹤羽翎（饰品）

后续：五羽合一

十七、五羽合一

触发地点：折剑山庄，正式拜入蜀山后，需队友全员

触发方式：集齐凤翔凰羽、隼羽弓、雀羽屐、鹤羽翎，与折剑山庄铁匠铺门口的老者对话，选择"把东西给他"

简要流程：与折剑山庄铁匠铺前的老者对话，得知隼羽弓的来历之后，将雀羽、隼羽、鹤羽交给老者，去往蜀山一次后返回找到老者，取得重新锻造后的新剑"百羽"

获得奖励：百羽剑（双剑）

十八、九霞觞

触发地点：任意，魔君封印解开之前，需队友全员

触发方式：使用道具"九霞觞"触发任务

简要流程：使用九霞觞，小蛮说这是海棠带给一贫的礼物，唐雨柔提议去玉衡宫找草谷拿些解酒丹药，一起给一贫送去，到达玉衡宫，听到凌音草谷谈话，草谷吩咐唐雨柔去拜访其他几位七圣

获得奖励：道具百灵香×4、甘松子×2

后续：关怀、箫声寄幽思

十九、关怀

触发地点：蜀山七宫，回魂仙梦发动之前，需队友全员

触发方式：完成支线任务"九霞觞"后获得本任务

简要流程：草谷吩咐唐雨柔去拜访其他几位七圣，天玑宫与一贫、铁笔交谈；天璇宫与青石、玉书交谈；天枢宫门口与太武弟子交谈

获得奖励：天荔果仁×4，八魂玉×4

二十、箫声寄幽思

触发地点：蜀山七宫，回魂仙梦发动之前，需队友全员

触发方式：完成支线任务"关怀"后获得本任务

简要流程：完成关怀任务后，去摇光宫找草谷复命，可听到凌音草谷的谈话

获得奖励：隐蛊×2、桃木飞剑×2

后续：天权书阵内《酒经》的阅读开启，阅后可获得道具奖励

二十一、救救小巴

触发地点：祭都，需队友全员

触发方式： 龙幽带队，与阿塔姐妹交谈

简要流程： 与阿塔姐妹交谈，得知她们的魔兽小巴病重，魔界无药可医，寻找人界药物九叶灵芝（可合成）返回交给阿塔姐妹

获得奖励： 景陀回息丸、千年参王、魔兽之胆、八魂玉



这个问题真是考倒了不少人

注： 回来交任务时需要龙幽在队，御剑地图开启时，可以随时回到魔界。

二十二、寻找七星剑

触发地点： 祭都，需队友全员

触发方式： 龙幽带队，与祭都酒馆附近的男子墨影交谈

简要流程： 墨影吹嘘魔界的武力，小蛮不服与其争吵，并表示要让墨影见识一下人界兵器，回到蜀山，向虚月道君购买“七星剑”，返回魔界将七星剑交给墨影



你外公年轻时见过的宝物那可不少噢！

获得奖励： 饮血、吞灵、疾攻、拼尽、金钱2000

注： 回来交任务时需要龙幽在队，御剑地图开启时，可以随时回到魔界。

二十三、鏖战

触发地点： 祭都，需队友全员

触发方式： 龙幽带队，与皇宫门口左侧守卫对话2次触发

简要流程： 与皇宫门口左侧祭都守卫对话时，得知夜叉族将出城狩猎魔兽，在外城（平民区）附近与祭都卫兵长镜丞对话，进入神魔之井，在神魔之井内找到失踪的魔族平民男子

获得奖励： 银刚果×2、四叶草×2、天隼筋×2、千年蟠桃×2、妖兽之胆×2

二十四、中原商人

触发地点： 巫月神殿，唐雨柔在队里

触发方式： 与大石旁的中原商人交谈，选择“干吗唉声叹气的？”

简要流程： 接到委托，与对面小楼上的女子芭悠交谈，再返回与中原商人或芭悠交谈

获得奖励： 五叶草、余香果、入梦香、金钱2000

二十五、赚了还是赔了

触发地点： 巫月神殿

触发方式： 与钱小文或钱大文交谈，选择“问一下吧，好像很有意思”

简要流程： 选择答案获得奖励。

获得奖励： 选择1获得隐蛊；选择2获得仙藏酒；选择3获得多目絮；选择4获得幻藕雾，以及金钱2000

二十六、迷子

触发地点： 巫月神殿，见过海棠，过夜后准备往神降密境时，需队友全员

触发方式： 与杂货铺老板娘对话，选择“问清楚”

简要流程： 与老板娘交谈交谈接任务，前往神降秘境入口附近可见到一女子带着小女孩，接近查看，击败女子后小女孩阿泡恢复神智，返回杂货铺与老板娘交谈，完成任务。

获得奖励： 百花蜜茶×2、蜜仁羹×2、萤石铃（小蛮法宝）、宠伞（唐雨柔武器）、金钱2000

注： 如果拒绝任务，巫月神殿的杂货商会不理你。

二十七、四叶草

触发地点： 青木居

触发方式： 与青木居小女孩七七对话，选择“好像留着也没什么用，给吧”

简要流程： 小女孩说有一个秘密，想知道的话就用四叶草来换，找到四叶草交给小女孩

获得奖励： 幻偶雾×2、朱雀羽×2、坏掉的止血草×1

注： 坏掉的止血草……要小心保存。



百羽剑，入手相当困难可惜威力并不是很强



恐水症——预言

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏

本作由英国曼彻斯特的独立游戏工作室Dark Energy Digital制作并发布于XBLA，如今也移植到了Steam和PSN之上。游戏的故事发生在人类历史上最为庞大的超级邮轮上，船上的纳米细胞科技公司遭到极端环境保护主义马尔萨斯派恐怖分子的袭击，身为巨轮网络系统工程师的凯蒂身陷其中。整部游戏如同名字，是以水的效果为卖点的。该工作室数年开发的HydroEngine引擎将水流的特性逼真呈现，画面表现几乎和现实中的水流完全一样，水和物体的物理力学效果得到了完美的模拟。它的画面色彩艳丽，朦胧油腻，再加上女主角玲珑的身材，玩起来较为养眼。虽然在游戏中要面对一些开门和寻路的谜题，不过由于屏幕上有目标提示，因此解谜难度并不算大。本作从流程上来看属小品级，通关一遍不过几小时的时间，较适合没有宽裕时间的玩家。

良品 总评 7.6

制作	Dark Energy Digital
发行	Dark Energy Digital
类型	动作冒险
语种	英文、中文
游戏性 Gameplay	7.5
上手精通 Difficulty	7.8
画面 Graphics	8.0
音效 Sound	7.2
创新 Creativity	8.2
剧情 Story	6.6

操作键位

移动：W、S、A、D	工具选择：T	引爆黏胶子弹：G
互动/抓取：E	弹药选择：R	PDA屏幕：Tab
攀爬时下落：Q	掩体：C	恢复视角：鼠标中键
蹲伏/潜行/游泳加速：Ctrl	开火：鼠标左键	下一摄像头：Q
行走：Alt	瞄准/水的力量：鼠标右键	前一摄像头：E
潜水/翻滚躲避：Shift	跳跃/浮上水面：空格	使用水的能量：X+鼠标右键
关闭MAVI：1	手电筒：F	

HYDROPHOBIA PROPHECY 第1幕

凯蒂从噩梦中醒来，电视上正直播世界女王号的10周年庆典活动。世界女王号是人类史上建造的最为庞大的邮轮，凯蒂是这艘邮轮的系统工程师，在队长史考特的带领下负责维护邮轮上的网络架构，防止外部威胁入侵。

走到桌边拿MAVI（屏幕可以像纸张那样卷曲的便携电脑），却发现系统死机了，于是给史考特打电话。史考特目前在海水淡化厂的安全哨所，他觉得系统死机只是小事一桩，不会对船舰的安全性造成威胁，如此的美好夜晚凯蒂不该留在家里，而应该去参加狂欢。凯蒂觉得故障应该不是出在区域网络上，而是发生在主网络，这种状况虽然不是没发生过，但正值10周年欢庆之际，不可掉以轻心，决定亲自检查一下网络系统。

凯蒂进入电梯便闻听轰然巨响，电梯的缆绳被炸断了，电梯间顺着井道飞速下坠，她站立不稳摔倒在地上。电梯停住，史考特呼叫凯蒂趁现在离开电梯，巨轮遭到攻击，船身已破，A甲板正在进水。凯蒂勉力爬起来从上方的窗口爬出去，她感到奇怪的是，攻击好像是从内部发生的，敌人是怎么上船的？现在无暇细想，纵身沿着井道墙壁的管道攀爬上去（W+空格），到最高层左转，落身到下层（Q）爬进走廊（W）。



逃出电梯井发现走廊上全是烟火，史考特说船舰遭到攻击了

工作人员正沿走廊仓皇逃走，到处都是火焰尘烟。史考特提示她可以从飞梭转运站前往上层甲板，于是动身赶往飞梭站。沿楼梯上去发现站台大门被锁住，她的安全权限等级被人重设，看来有人破坏了安全系统的网络，得入侵它重新拿回权限，可凯蒂的MAVI程序被删除了，需要装载新的入侵模组。史考特说在上层甲板有个控制室，他在那里的电脑上传了入侵模组。

沿楼梯到飞梭站控制室，发现军官叶兹被人杀害，屏幕上播放着诡异的文字："拯救世界，自我了断"。现在船上大部分的人都在上层甲板狂欢，下层只剩下少数的维护人员，叶兹就是在这种情况下遇害的，凶手应该就在附近。

这里不宜久留，凯蒂连忙从控制台下载了入侵模组。这种模组是系统工程师常用的工具，能够突破防火墙进入系统。现在凯蒂要前往安全系统控制室用它入侵自己的系统，重新获取安全权限。

在要离开飞梭站控制室的时候，凯蒂突然听到诡异的声响，便转身回去调查，随后爆炸连声，她连忙逃奔门口，却发现大门已被锁住。凯蒂心念电闪，觉得敌人一定是有内应的，否则怎么能轻松找到炸药？船身外部能够承受2000千帕的压力，如果从内部爆炸的话，船体再坚固也是没用的。

走到左边的断裂平台，纵身跃到空中的钢梁，沿它跳到房间的另一边。用MAVI破解墙上的控制台，这里划动鼠标来改变波长和波幅，使两条波形吻合，吻合3次便告成功，此时控制室的门已经开了。

按原路返回门口离开，发现下边的楼梯被炸断了，前面的路被火墙阻住。跳上空中的横梁再落身下层楼梯上，跑下两层推门进走廊，水流四处喷溅，脚下的积水也越来越深，直至没过头顶，只能游动过去。游过几条灌满水的走廊进到电梯井，从竖梯往左边的管道跳过去（按住A和D键倾身），攀爬时发现头顶的电梯发出恐怖的声音，眼看就要坠落下来，她连忙加快攀爬速度，爬进左边的大厅，身后井道的电梯呼啸而下，好险！

前面大火蔓延的房间是系统安全控制室，安全长柏林翰被困里边，他正挥动着椅子试图砸开玻璃，不过似乎并不顺利。尽管这家伙并不怎么骁勇善战，但还是可以协助自己消灭几个混蛋的，现在得帮他脱离困境。史考特说控制室的门后面有水，将它打开便能灭掉屋子里的大火。现在需要利用S.I.T.E.扫描器模组来开门，柏林翰说离得最近的电脑在楼上的房间。从窗左的竖梯爬到上层平台，先不要动，等右边的通道炸断再纵身跳过去。跑到末端纵身攀爬管道到达柏林翰上方的屋子，不幸的是这里的电脑已经被火烧毁了，调查地上的尸体拿到频率钥，它是一种MAVI上使用的用来观察隐藏指令和密码的视镜程序。

跳落到楼下房间，走到一堵墙壁前掏出MAVI，使用频率钥观看一组文字，好像是恐怖分子的任务指示，里面含有附近安全门的控制密码。获取密码（点击鼠标左键）后从右边的门出去，走廊烧起大火，从左侧墙壁的管道爬过去，趁管道火焰消失的空障快速右移。

下楼梯到走廊，看到一群荷枪实弹的恐怖分子在走动着，凯蒂没有惊扰他们，等他们消失在视野再悄悄地溜进一间安全室，从电脑下载S.I.T.E.（结构完整与容错模拟器）扫描器模组，它能使实体物件更精细准确的显现，并有远程开启门扉的功能。



柏林翰安全长被困在屋子里，得想办法救他出来

此时有1分钟的时间限制，在时限内原路返回到柏林翰受困的房间外，在道具栏里拿出MAVI，透过窗户对准里边的安全门，使用S.I.T.E.扫描器模组和之前得到的密码打开它，涌进的水流瞬间将大火灭掉，柏林翰安全长得以生存。进到柏林翰所在的系统安全控制



取得S.I.T.E.扫描器模组后，在时限内赶回控制室解救柏林翰

室，用身上的MAVI入侵电脑，获取第1级安全权限，这样就能解除掉主要路线的锁定。

柏林翰前去寻找武器阻击入侵的恐怖分子，凯蒂阻止不了这个头脑简单的家伙，要继续前往飞梭转运站，有了初级的访问权限，那边的大门应该可以打开了。凯蒂按原路行去，途中的屏幕上播放着米菈的画面，她是马尔萨斯军队的首领，声称要消灭邪恶的纳米细胞科技公司，纳米细胞便是这艘世界女王号超级邮轮的缔造者。



屏幕上播放着恐怖分子首领米菈的宣告

来到大火弥漫的走廊，沿横梁越过深坑，到楼梯间下行一层，再从被水淹没的通道游过去。飞梭通道的门需要潜到水底打开，游过几道门来到楼梯间。打开原本锁住的大门，却发现通往转运站的电梯被锁住了，于是按照史考特的提示在附近的尸体上搜索，发现一段记录，得知频率钥在货舱里，真是令人沮丧。史考特找到一条通往货舱的路，并标在了凯蒂的电子地图上。

转身返回到楼梯间，潜水游下去，穿过水淹的走廊到达电梯井，然后一直往上游到水面。攀爬管道开门出来，在地上拾到一把LP4手枪。这种手枪多为日常维安使用，弹药默认是音波弹，能将可疑人击倒在地以便逮捕。

走廊末端的门前有3根电线，在往水里释放着电流，用手上的LP4手枪将电线射断，得以安全通过。据史考特说，凯蒂现在要通过推进系统的迴圈换流器才能到达仓库区域。这时屏幕上现出米菈的影像，她正向全世界宣告纳米细胞即将面临毁灭的命运，任何的反抗都是徒劳无益的。

HYDROPHOBIA PROPHECY 第2幕

往前来到布满电力设备的大厅，透过玻璃窗望到对面的房间里蓄满了水，水里漂浮着一具尸体。大厅一层的设备上有电流不能直接通过，于是爬竖梯来到上层天桥。沿着铁板走到对面，在断桥处利用空中的广告牌子荡过去。再走铁板到对面，掏出MAVI打开下层的那道门，冲进来的水流将地上的火焰灭掉，那具尸体也被冲了过来，跳下去搜尸体拿到频率钥，然后进到隔壁房间用MAVI扫描到密码，顺道轰毁房间里的4台发电机。

回到大厅看到那些设备已经没有电流了，正要往外走遇到敌兵，用音波弹射杀他们。按住鼠标左键可以蓄力，用音波弹的蓄力攻击可以一弹击杀敌人。在战斗的场景中往往有些红色的燃料桶，射爆它们能够对周围的敌人造成伤害。



利用摄像头看到楼下的一群恐怖分子劫持了几名船舰工作人员

穿过大厅返回先前的走廊，有道门可以用密码打开了，前面的两条走廊里有很多的敌兵，在开门前建议先蓄力，杀敌人一个措手不及。在狭窄的空间里，燃料桶是很有效率的杀敌道具。



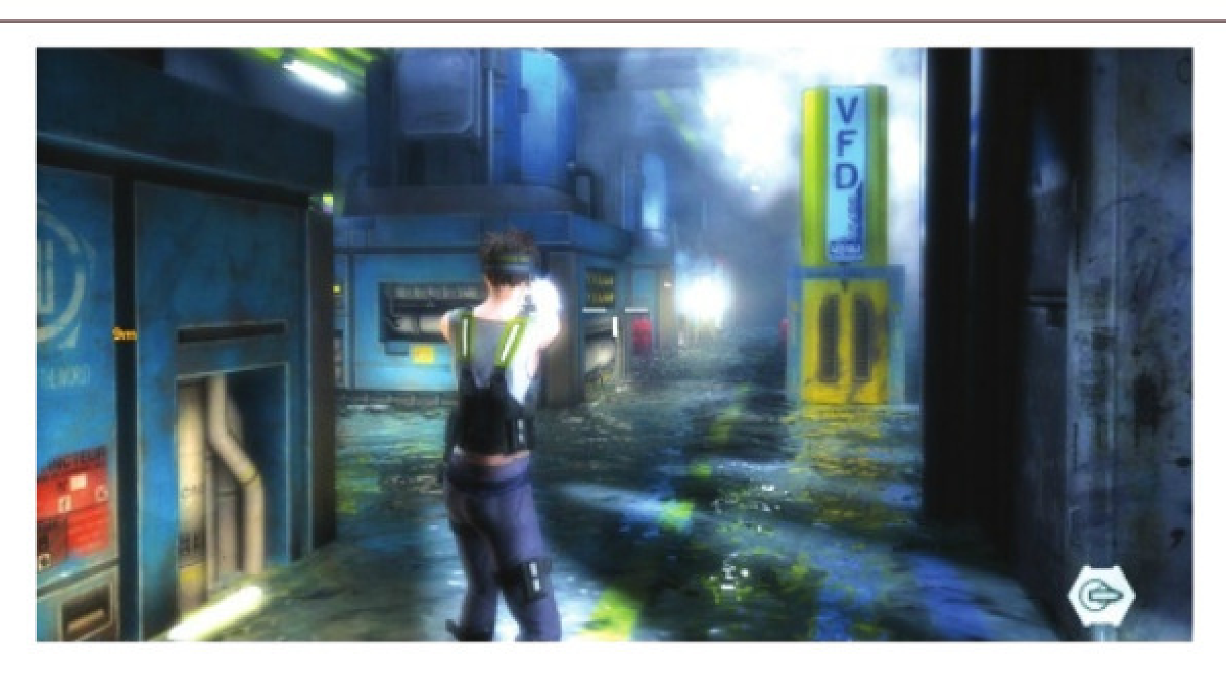
涌进大厅的水流使迴圈换流器超载了

爬进冷冻库的通风道，刚从水里爬出来的凯蒂感到瑟瑟的寒意。这里的一切设施都在运作，敌人没有关掉邮轮引擎的意思，或许他们驻守在迴圈换流器就是为了保护引擎。在通风道里有往复移动的红色激光网格，一触即死。在它往前移动的时候跟上它，转到右侧的空隙躲一阵，等它移到下方的时候再回来继续往前走。

跳落到一座大厅的控制平台，前面的门上有强烈的电流不能通过，这时史考特在旁边的电脑上传了CCTV遥控模组。下载完毕，凯蒂用MAVI来入侵头顶的摄像头，进入监视网络按E或Q键切换摄像头，看到大厅下层的敌兵正在殴打一群工作人员，并准备屠杀他们。

退出摄像头，使用MAVI打开楼下对面的那道门，涌进来的海水将迴圈换流器超载了，水中的高压电流杀掉了那几名敌兵，几部发电机轰隆爆掉，人质也成功逃脱。这时前面那道门上的电流解除了，进到屋内用音波弹的蓄力攻击粉碎玻璃。出去下楼梯，看到通往VFD设施通道的门被喷射的火焰阻住，关闭煤气管道的阀门才能解除火焰。跳到下层解决掉两名敌兵，然后进入标识迴圈换流器B的门。

行进中凯蒂和史考特通话，准备顺道破坏掉备用迴圈换流器，这样就能切断船舰引擎的电力供给。穿过通道来到另一间大厅，沿楼梯到2层解决掉几名敌兵，跑到3层的控制室入侵电脑，关闭备用迴圈换流器。途中能拾取半自动子弹，按住R键可进入弹药箱来选择子弹类型。



将VFD设施瘫痪掉后，海水很快涌满这座大厅

回到大厅底层解决掉出现的几名敌兵，搜尸拿到频率钥，在附近的墙壁搜获密码，然后离开大厅回到通道，用密码打开右侧的一道安全门，旋转阀门关掉煤气管道，通往VFD设施通道的门前大火消失了。

按来路返回到那座大厅，进到VFD设施通道。由于关闭了煤气阀门造成管线的压力增大，走廊的管道不时的泄露并喷吐着火舌，利用火焰消失的瞬间快速通过。穿过下一道门，前面的火势更为猛烈，于是用MAVI入侵上方的摄像头，然后用它侦测到另一边的门并打开它，冲进来的水流将大火扑灭。

现在得关闭另一个阀门来切断煤气，它就在走廊入口旁边的一道加密门里。先潜进水里游过去找到一具尸体，搜尸拿到频率钥。游到通道的另一边从墙上搜获密码。然后游回之前的走廊入口，用密码打开旁边的铁门。爬梯子下到底层，关掉阀门后大水冲了进来，从水底游回之前喷火的走廊。走廊末端的门锁住，纵身攀到左墙的维修通道里。通道里仍有不时喷射的火焰，小心避过它们。途中拾到黏胶子弹，这种弹药能够附着在任何物体的表面，可以遥控引爆。跳落到大厅的阴影中，这里有看守VFD的3名敌兵，用黏胶子弹安静的解决掉他们。

进入控制室入侵电脑，将VFD设施瘫痪掉。离开控制室遭遇几名敌兵，看样子他们觉察到凯蒂的到来。消灭几名敌兵后，海水汹涌着冲了进来，很快将整座大厅淹没，潜水解决掉余下的敌人，浮出水面来到高层的平台。

搜索尸体拿到频率钥，沿平台跑到另一边用MAVI调查墙壁拿到密码，然后再回到尸体这边解密开门。只是门发生了点机械故障，只打开一条小缝，不过足够用来遥控另一边的摄像头了。切换摄像头找到下层的一道门，打开它将大厅里的水放掉。

跳到底层清掉几名敌兵，然后解密开门进到货舱外的走廊，在这里发现一些地雷防御装置。史考特说它们是为了阻止任何人接近货舱，货舱里藏有什么东西和秘密呢？跑到走廊末端爬竖梯，再从平台攀上墙壁的铁管，到顶部右移，落身到下边的门口，里面是一个燃火的小房间，记住这里，一会儿还要回来。由这间屋子的门口纵身跳到空中的横架上，转到另一边跳到对面墙壁的维修通道里。

来到充满水的大厅，空中垂落的几根电线将附近的水域导上了电，如果直接跳进水里会死掉，因此出了维修通道沿墙壁的铁管往一侧攀爬，落身到控制台那边的平台上，这里地势稍高，沾到一点水不会有生命危险。

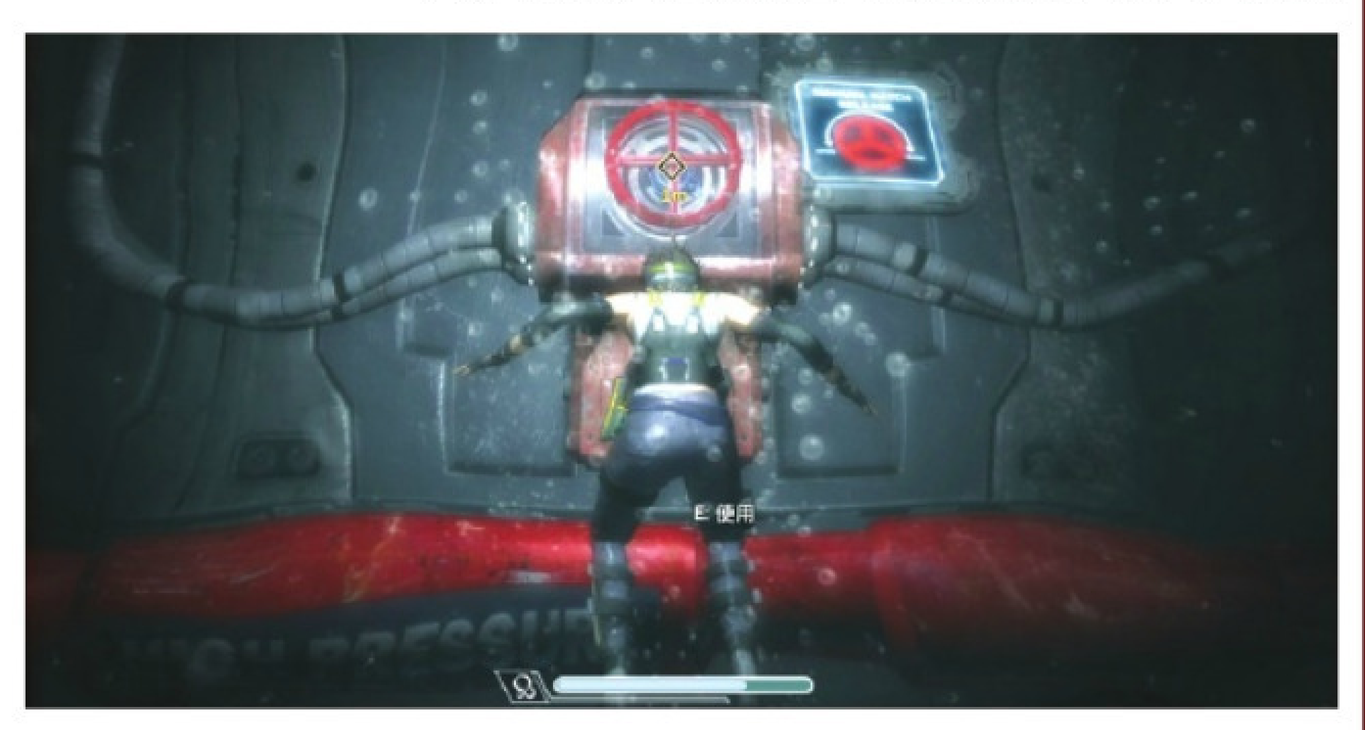
入侵控制台的电脑后，看到远处的水里飘浮有一具尸体，观察对面的墙壁有闪耀着轻微红光的地方，用音波弹的蓄力攻击破开墙壁，大量的水会涌泄进大厅。大厅里的水位提高了，那具尸体也被水流冲荡过来，趁此时机小心地游过去，搜尸拿到频率钥。沿着维修通道爬回来，跳进对面那间燃火的小屋，用MAVI和频率钥从墙壁搜获货舱通道的密码。

跳落地面解密开门进到房间，对面的门口有泄露的煤气管道，火舌将去路阻住了。从地上的箱子起跳，上方的维修通道不要进去，而是沿着铁管往左边移动，落身到一道平台之上，跑到末端关闭墙上的煤气阀门，出口可以通行了。



将对面那道时而闪烁红色微光的墙壁击破，涌入的海水会将尸体冲过来

来到等候区的走廊，前方是条很深的水道，并且水面上燃烧着火焰，现在要潜到水里关闭两道手动控制阀，第一个按照墙上的标识很容易找到；第二个在火焰的那边，需要游稍远的距离，末端的玻璃墙用音波弹的蓄力攻击破碎。转动两个控制阀门后走廊的水位会下降，这时墙边有铁管可以爬上去，沿着它攀爬



潜到水底关闭两只煤气管道阀门

到顶端，落身到高处的平台上。

进入货舱，这时屏幕上播放着纳米细胞科技公司的总裁罗德克摩尔顿的音像，他向马尔萨斯军队的首领米菈发布劝诫和声明，称虽然不能期望她有多高的道德品质，但她必须面对一个非常可怕的事实：纳米细胞制造的纳米机器虫没有植入电子部研发的辩识和安全保护模块，使这些没有约束力的微小机器非常危险，它们视一切东西为净化对象，无论是水、油，还是血液。如果珍妮不听劝阻继续下去，非但得不到这种屠杀武器，自己也会和其他人一样死去。她偷走的解毒剂数量很少，并不能从根本控制住机器虫，奉劝她就此停手，不要让局面变得更坏……看完这段广播，凯蒂这才明白，那些入侵者为何劫持世界女王号并对仓库严加防守，原来是为了那些纳米机器虫，它们可以说是世界上最危险的屠杀武器。



将电梯下方的墙壁击破，冲进来的海水会将那堆黄色箱子冲走



凯蒂遭到纳米机器虫的感染

仓库里的电梯被下边的一堆杂物卡住了，现在得排除障碍使电梯落下来。沿楼梯走过去，杀掉沿途出现的敌兵，来到电梯下方找到那堆黄色箱子，用音波弹的蓄力攻击破开墙壁，涌入的水流将那些箱子冲开，卡在空中的电梯落了下来。潜到水里游到角落开门到走廊，用MAVI入侵墙上的电脑打开控制室的门，进去从一具浮尸上搜得频率钥，然后在走廊的墙壁上搜获密码，游回大厅解密开门。

望到右侧大厅的地面燃起了火，对面的屋子里柏林翰安全长又被困住了，正挥舞手中的武器砸着玻璃。用MAVI解锁下面的一道门放水进来，水位很快升到了平台的高度。纵身潜入水中，发现出口的门被一只集装箱挡住，收集水中飘浮的塑料桶，按E键拾取或放开，按Shift键下潜，按空格键上浮。将塑料桶逐只放进集装箱，集到3只使集装箱升起，从集装箱下方游出去。现在只要通过这里，再找到飞梭转运站的密码就可以离开下层甲板了。

解决掉水里的敌兵，沿着水道游到楼梯间。上楼梯进到下一间货舱，看到两边平台中间有一部平行移动的吊车平台，先耐心清除两边平台的敌兵，再从吊车平台跑到对面，从一具尸体上搜到频率钥，在旁边屋子的墙壁上搜获转运站通道的密码，在这间屋子里还能收集到能量弹。

这时通过监控屏幕看到楼下的马尔萨斯士兵从纳米细胞技术人员手里抢劫纳米机器虫的运输桶，搏斗中一弹击破了桶壁，泄露的机器虫感染了士兵的身体，他们于瞬间倒毙。离开房间到平台，开枪打断吊车平台上方的几根电线，跳上吊车平台的时候发生倾斜，凯蒂摔落到地面，不幸被泄露的机器虫感染，左臂疼痛难当，肌肤上显露出幽蓝的纹路。

HYDROPHOBIA PROPHECY 第3幕

史考特说那些纳米细胞的技术人员身上携带有抑制药，可解当下的燃眉之急，不过这种药的作用时间很短，若想完全解毒，还需要找到米菈偷走的那部分解毒剂。于是凯蒂艰难地移动脚步朝附近的尸体走去，搜尸拿到抑制药服下。往前回到吊车平台，看到下边的门缝涌入大量的水，随着攀升的水位游到上层平台，期间有不少的敌兵阻挠。



这里用斜面平台跳到空中的铁梁上，再纵身跃到对面的平台

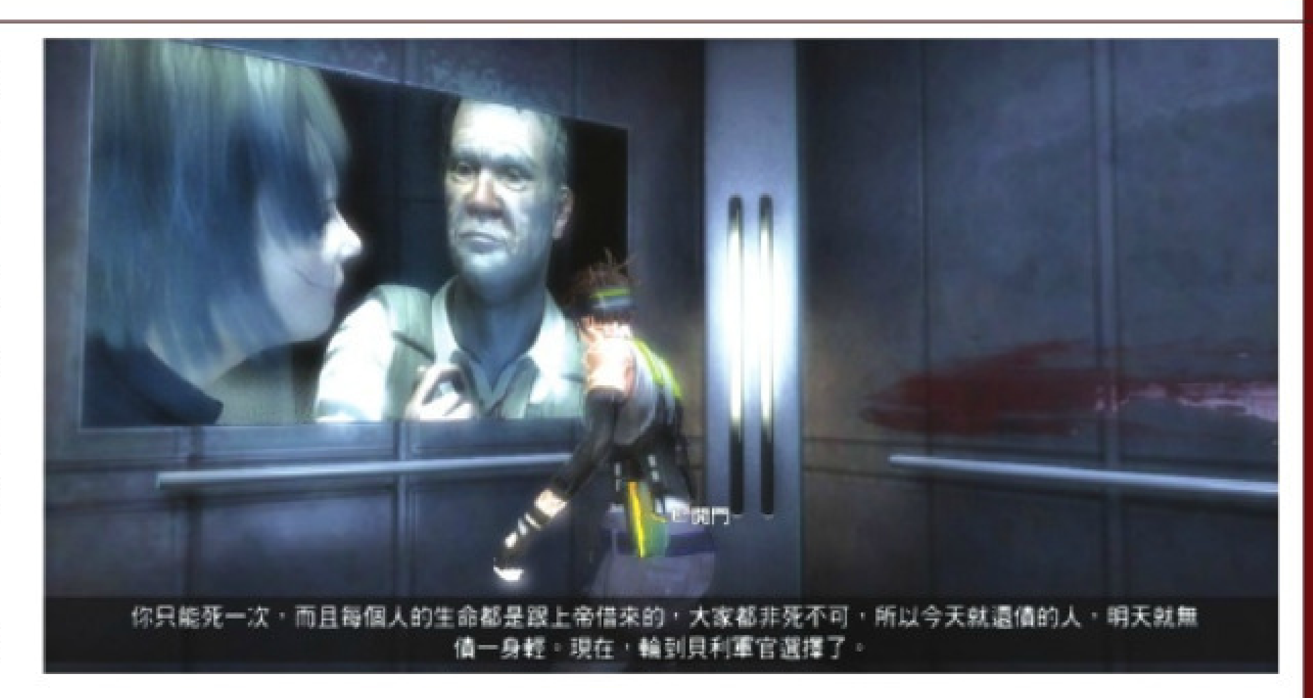
开门进到转运站通道，史考特说敌兵已经入侵到这里，现在两人需要前往电子研发部找解毒剂。漫长的走廊里布满了敌兵，杀到末端进到一间满是水的房间，先确定身后没有追兵，再打断3根电线游出房间。来到另一边的走廊继续杀敌，打碎一道玻璃窗进房间，潜到水底开门出去。

来到一座水面开阔的大厅，先潜下去清除水里的敌兵，再游到楼梯口解决掉上边的士兵，射断3根电线沿楼梯上去。清扫掉平台上的所有敌人，入侵里端的电脑解除掉水底一道门的电流。往回走的时候敌人会刷新，潜到水底穿过那道门。

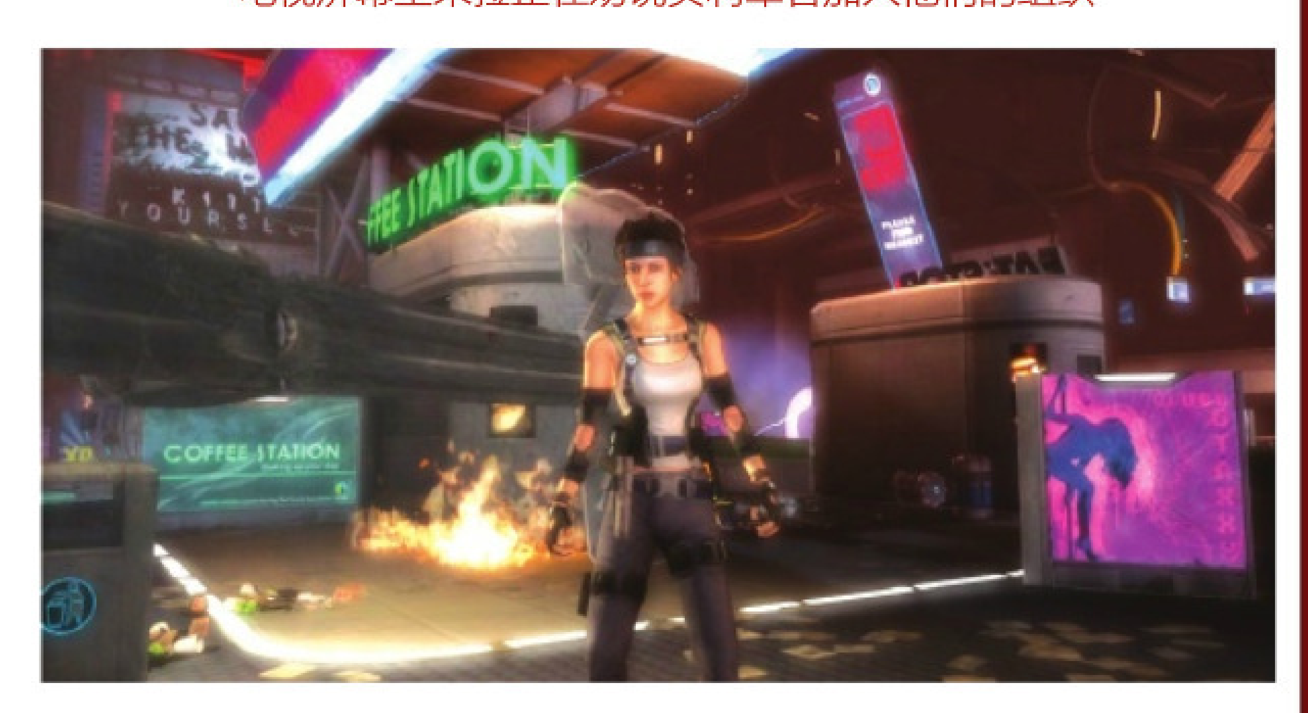
游过漫长的水道来到和方才几乎一模一样

的大厅，同样先清理水里的敌人，再杀掉平台上的。由楼梯爬上平台，发现出口被电流阻住，现在需要前往对面的平台关闭电源。在大厅的水里有3道斜坡平台，站到最左边平台的顶端可纵身抓住空中的铁梁，然后左移对准对面的平台跳过去。用音波弹蓄力击破前面有裂纹的玻璃门，跑进屋里入侵电脑切断对面门上的电源。返回那边平台进到飞梭转运站通道，穿过通道来到满是水的房间，水面上燃起一道火墙。先游过去拿第2颗抑制药，服用后潜到水里游过去。水底的门前堆满了杂物，用音波弹的蓄力攻击打爆油桶清掉杂物。穿门出来，发现水底的集装箱挡住了去路，于是和此前一样，收集塑料桶将集装箱浮上去，再浮上水面吸气，然后一口气穿过出口，沿着水道一路游过去，进入电梯井浮上水面换气。再次潜进水中，游到电梯井的底部找到一道门，穿过通道和楼梯间浮上水面。

往前进入大门乘电梯，看到屏幕上播放米菈正在拷问贝利军官的影像，她邀请贝利加入他们的军队，遭到贝利的拒绝，导致恼羞成怒的米菈狠下杀手。来到外面甲板，先跑到左边搜尸拿第3颗抑制药，然后绕着中央的建筑逆时针方向转过去，途中有电流的地方需射断电线来通行。



电视屏幕里米菈正在劝说贝利军官加入他们的组织



来到户外甲板要找到攀到屋顶的路径

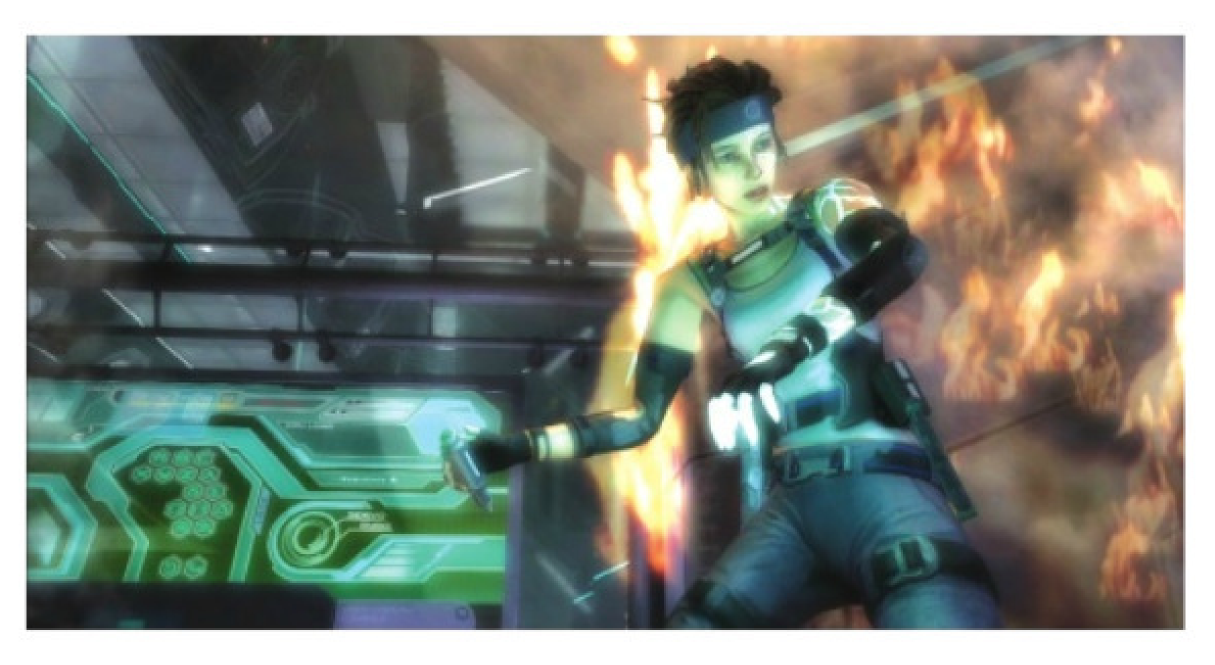
找到一处可以攀至屋顶的地方，此处不可恋战，敌人源源不绝地从两个方向赶来，不要指望将他们清除干净。先躲到掩体后打断空中的电线，迅速攀爬到屋顶，然后利用空中残骸上的铁管往上方攀爬，到达顶部反身跳到空中的排风通道。

穿过曲折的排风通道跳落到下边的大厅，看到米菈带着手下进入电梯。杀掉4名敌兵，进到电梯间搜尸拿频率钥，然后杀进房间上楼梯，在墙壁上搜获电子研发部的密码。返回大厅，这时汹涌的水流破门而入，声势异常的恐怖，惊惶失措的凯蒂跌坐在地上，这时却发现水流回旋在身周似乎有意识一般，她的左手发出耀眼的光团，水流竟然按照她的手势起伏摆动，如同优雅的舞蹈。此时的凯蒂因祸得福，掌握了控制水流的能力。前面的电梯门被一些杂物挡住了，按住X键和鼠标右键可控制水流的起伏和移动，用水将那些杂物冲开后进入电梯。



凯蒂意外的发现自己竟能控制水的流动

出电梯来到电子研发部，一路杀敌前行，从尸体上拾到一些能量弹，挡门的杂物同样用水流移开。下楼梯来到一个水中有电流的房间，这里要利用控制水的力量来挪动3只箱子搭成桥，跳到对面的平台。


凯蒂从米菈的身边拾起一管解毒剂扎进自己的身体

来到下座大厅遇到最终Boss，是一部米菈操控的战斗机器。这部机器沿着轨道往复移动，用绿色射线来扫描捕捉敌人的踪迹。它有两种攻击方式，一种是机枪乱扫，一种是扔能量炸弹。首先躲到掩体后，故意让它发现自己的身形，这时它会用机枪来扫射，扫射完它的身体两侧会有盖子打开，将手枪的子弹切换为能量弹打那个露出的红色位置，如果是高难度需要打中两处，普通难度打一处就好了。击中后机器会陷于僵直状态。趁此时机运用水的力量将水中的油桶浮起来，托到和机器差不多的高度按V键抛掷过去轰炸它。

战斗机器被轰到一次后会移到一侧进行维修，这时有敌人从两侧冲出来，将他们解决掉。接下来再重复之前的步骤，只是出现的敌兵越来越多，保住性命是最重要的，最好是将场中的敌人清掉后再去炸机器。

将战斗机器炸毁后，控制室里的米菈也受到爆炸的波及，被强烈的冲击波掀翻在地，不断地抽搐着。凯蒂迈着蹒跚的步履进到控制室，从米菈的身边拾起一管解毒剂扎进自己的身体，随之排山倒海般的痛楚让她栽倒在地上，不省人事……

林晓：前些天北京的一场暴雨让众小编损失惨重。比如某人的笔记本进水，一连郁闷了一个多星期。不过看了这篇文章之后，他说他心情恢复了许多。既然文中的人物都能如此的坚强，那么自己眼前的困难又算得了什么？



■江苏 幻想妖精
题图 NInia
插图 kinkin 爪子 ruinmoon

天赋的故事
——勇气衰竭

一

“今天的工作是什么？”哈维懒洋洋的声音从甬道的那头传来，他的脸上非常邋遢，脏兮兮的胡子很久没有整理过的样子，就好像刚从哪个角落里爬起来。他每天都这样，自从他最后一次任务回来之后就一直这样。

“噢，是哈维啊，你稍等，我这就帮你查查。”我不想看见他这副模样。佯装很忙的样子，翻阅着委托资料。

他显得很有耐性，不急不躁，饶有兴趣地逗着窗外的一只小鸟，嘴里吹着口哨。

我看着他的模样，几乎抑制不住眼泪流下。其实他也好，我也罢，我们早就心知肚明，又何必演这出戏骗自己。

“哈维，今天你依旧没有工作要做。”我决心捅破这层窗户纸。为了自己，为了他，也为了杰夫。

“噢？那么明天呢？”他拍了拍肩膀上的灰，满心欢喜的看着我。

“明天不会有，后天，大后天，从现在开始的以后每一天，你都不会从这里领到任何的工作了。”我尽量用平和的语气说出这些话，因为我不希望哈维的面子上太难堪。

“是这样吗……唉，我还满心期待的，真是人去茶凉，哦，不不不，这么说不准，怎么说好呢？算了，反正我也想不到词，总之我现在就是个废物了，对吧？一个彻底的废物，帮助不了任何人。”哈维嘀嘀咕咕半天后，使劲的抓了抓脑袋，头皮屑伴着脑门上的灰在窗外透进来的阳光下看起来像积了多年的尘土。

我没有搭腔，因为我不知道说什么，也不知道如何去说。

“谢了。”他朝我颔首致意，然后拖着瘸掉的左腿慢慢地消失在了视线的尽头，再也没有回头。

看着他的背影，我甚至怀疑眼前的这个人，真的是曾经在组织里叱咤风云，无往不利的哈维吗。

我的心里感到一丝寒意，同时，耳边传来一声冷笑，这个沙哑的声音就像一条蜈蚣，瞬间爬上我的背脊。乃至蔓延全身。

“废物，还有脸来。我要是他，就该去死。”

一双手搭在了我的肩上，轻轻的揉捏着。带着一种轻薄的暧昧力度。

我知道这是谁的手。我没有抬头，也不用抬头。

随后，一张嘴肆无忌惮地吻上了我的脖颈。我感到痛苦，却又无能为力。我没有反抗——并非因为惧怕死亡而没有反抗。

“自信的人，战无不胜。”我突然又想起了杰夫的这句话。



言犹在耳，只是说这话和听这话的人，都变了。

二

没有人能打败哈维。

哈维确实没有被人光明正大地打败过。虽然在一个从事暗杀、勒索、绑架等等这些见不得人的盗贼组织里用上“光明正大”这个词语显得非常可笑。但是就某种程度而言，哈维代表了一种偶像般的存在。

行走在黑暗中的人，见不得光，但是对于荣耀的渴望，却未必输给生活在正常世界里的人。

哈维是组织里的传奇。

16岁跟随首领出道，21岁成为组织头号杀手，只要是他经手的工作，就等于铸上了成功的烙印。他最传奇的一次经历是数年前，因为组织的一些新手不知深浅，洗劫了联盟政府的运粮队后引来了当地驻军的围剿。哈维在那次战斗中只身掩护首领以及数名组织核心成员逃出生天，并且辅佐首领把几乎一蹶不振的组织重新振兴。这种近乎奇迹般的经历，足够让每一个行走在黑暗中的人憧憬和艳羡。

不过，一个盗贼这样出名，真的是好事吗？

在没有得到答案前。年轻时也和哈维一样叱咤风云的首领突然去世了，留下了空缺的首领位置。而候选人，有两个。

哈维自然是其中之一。

至于另一个。

他现在就坐在我的身边。一双手肆无忌惮的在我身上揩抚。

我恨他！

我每时每刻都想杀了他！

但是我没有办法。

因为他现在就是我们的首领。他想要得到哪个女人，获得谁的收获，甚至夺去谁的生命，都是轻而易举的事情。

杜比下流的眼神扫过我的身体。就像一只贪婪的饿狼。

只可惜他只有在女人面前才会如此的猖狂。

他并不是一个拥有勇气的人。他拥有的是阴谋诡计和狡诈。

越来越多的人怀疑，前首领的暴毙和他有直接的关系。而哈维，会落到这步田地，和他也脱不了干系。

可是没有人敢反抗他。权力的强大，不是空有热血就可以对抗的，何况，对于在这样的地下世界里摸爬滚打的人来说，再热的血，恐怕也早已经冷了。

三

杜比得意洋洋的走了。他又一次如愿以偿的在我身上得到了他想要的东西。

我不会流泪，因为我的泪水早已经干涸。

点亮了蜡烛，房间依旧昏暗。可能是因为没有了男主

人的关系，这里一天比一天阴森寒冷。这已经不算是一个家了。这里曾经是属于我和杰夫的地方，虽然并不宽敞，但是很安全。

杰夫的感觉依旧存在于房间的每一个角落，可随着时间的流逝，已然越发的稀薄了。

我想象着我们还在一起的时候。客厅的桌子上，哈维和他正在玩牌，而我准备着拿手的鸡汁土豆泥。等他们肚子饿了的时候，我会捧着新鲜的面包，让他们就着汤汁尽情饕餮。

杰夫每次玩牌都输给哈维。就像每次执行任务，他获得的酬劳都不如哈维多一样，他处处都不如哈维。用他自己的话说，他远不如哈维那么自信，而自信的人战无不胜。

没人会质疑他们之间的友情。他跟哈维都是被前首领收养的孤儿，两个人岁数相仿，自小一起长大，感情当然特别融洽。

我不是个好打听的多嘴女人。我只知道我爱杰夫，不管他是个江洋大盗，还是个龌龊小贼。我打定主意跟他在一起，就不会去考虑那么多因为所以的是是非非。男人选择命运，女人选择男人，对我来说，杰夫比什么都重要。

一阵大风吹开了窗户，吹熄了蜡烛。不久前也是这样的夜晚，和今天一样的夜晚。哈维和杰夫接到了一个紧急命令。让他们去执行一项刺杀任务。两个人信心满满的出发，三天后，却只有哈维一个回来。

当哈维拖着血肉模糊的左腿踉踉跄跄的出现在我面前告诉我杰夫死了的时候，我的眼前一片漆黑。我的内心也沉入了比黑暗更深邃的绝望中。

我所深爱的男人，就这么死了。永远的离开了我。

我从昏迷中醒来，发疯似的撕扯着哈维，指甲深深嵌入他的肉中，我哭诉着，我质问着，为什么只有他回来，为什么没有带杰夫一起回来。

他看着我，没有说话，一句话也没说，两眼黯淡无光。

四

和杰夫，哈维一样。我也为组织工作。

我的工作名义上是一个仓库的管理员。其实这仓库是组织的接头处，刺杀者们都要来这里领取命令。这也是平日里神龙见首不见尾的这些人唯一有可能偶遇的地方。

因为这偌大的打击，我生了一场急病。医生告诉我身体无恙后，我还知道了一件事，为此，我打消了自杀的念头，回到为组织做事的地方。

我揣着不是希望的希望，用不再绝望的目光坐在了我的长桌旁，看见的是熟悉的人，那不再熟悉的模样。

几个刚刚加入组织不久还接不到任务的菜鸟正围在一个人的身旁拳打脚踢，沉重的拳脚就像砸在沙袋上，发出一阵阵闷响，还伴随着一阵阵谩骂。

“妈的，你个瘸腿狗，还有脸回来。”

“你以为你还是当年的你吗？哈哈哈哈！”

“X,我早就看他不顺眼了，他以为自己是谁？”

他们说的难道是哈维？

我分开人群，看见了被打的满脸是血的哈维瘫软地倒在地上，一脸的木然。

看着他的这副模样，我想起了尸体都没有能找回来的杰夫，一点也不想去扶起他。

那群人打累了，一个个散开，末了，还在哈维的脸上吐了一口唾沫。

哈维没有擦，费力的站了起来，擦去嘴角的血迹。他开口就在问。

“我很需要钱，有工作可以做吗？”

他的语气就像对着陌生人。

我的心里一阵抽搐，但还是翻开了记事簿。

这时，一只肥手按住了我的刚打开一半的记事簿。

是已经当上了首领的杜比，旁边还有几个他的死党爪牙。

“哈维，不是给你放假了吗？你的好朋友杰夫死了，你也受了这么重的伤，你该去好好休养。”提到杰夫的名字时，杜比故意把尾音拉得很长。

我用力的攥着手里的墨水笔，恨不得把它塞进杜比的喉咙里，但是我不会忘记自己不能放弃生命的原因。

我装作若无其事地沉默着。

哈维眯着被打肿的眼睛，一副认不出杜比的模样。

片刻，他低下头，一字一顿地说。

“对不起，我不知道是你来了。”

这是哈维说出来的话吗？

曾经意气飞扬的哈维？

曾经自信无比的哈维？

我几乎怀疑自己听错了。

他的一切都被摧毁了吗？

杜比慢条斯理的递过去一个金币。

哈维的眼睛亮了。伸出手想去接。

就在哈维颤抖的手快要接触到金币的时候，杜比手一松，金币掉在了地上。

哈维毫不犹豫地蹲下去，捡了起来，连声道谢。

他就像听到了什么人的命令，拖着瘸腿，消失在了走廊的尽头。

杜比的手下们七嘴八舌地说着风凉话。

“哈维完蛋了，彻底完蛋了。他已经是个窝囊废了。一无是处的窝囊废。”

再愚蠢的人，看着杜比那副典型的、阴谋家似的笑容，也会知道发生了什么。

他的手摸过我的脸庞，我的心里，燃起了一团火，就像天上的太阳！

五

“玛丽安蒂尔，别急着走啊。”住在隔壁的哈格里特轻薄的笑着，抢着要帮我搬东西。

“谢谢，我自己能行的。”我厌恶的把脸撇开。不想看见他那笑容。

“嘿嘿，客气什么。给我，给我。”他一边凑的更

近，一边装作无意间的挤我。

“请你放尊重些。”我冷冷的看着他。

“X的，你以为自己是什么东西？那个胖男人这几天晚上天天都来，你以为我不知道吗？装什么贞洁烈女。你那个死鬼老公是个废物，你也是废物了吗。”哈格里特唾沫横飞的咒骂我。

“你可以侮辱我，但请你尊重我的丈夫杰夫。”我看着他，比刚才更冷漠。

他的目光变得畏惧了，瑟缩了。

他的勇气也衰竭了。

我重重关上房门，潸然泪下。

我的勇气呢？

我的勇气在哪？

这样苟且的活着，就是我的勇气吗？

我不知道，我不知道。

我拉开窗帘。傍晚，却已是月光如水，涓涓的洒满我的身上，白裙像一朵待放的莲花。

这本该是给杰夫欣赏的模样。

而现在呢？

一阵敲门声传来，杜比一般都是深夜才来。肯定不是他。

会是谁呢？

我慢慢的把门拉开一条缝，向外窥望。

是哈维。

他倚在门框上，看着我。几天不见，他依旧是那副模样，只是更憔悴了。

“请进来吧。”我愣了一会，但还是拉开了门。

他点点头，踱着步子走了进来。

他还是坐在那张和杰夫打牌时坐的位置，接过我递给他的杯子，里面泡着的果茶还是上个月他和杰夫一起买回来的。

他喝着茶，我忙着打扫房间。我们都没开口。

过了一会，还是哈维先打破了沉默。

他留在桌上一只薄薄的信封。

“玛丽，保重身体。”

我没有打开信封。

信封是黑色的，我知道这是组织里用来传递情报专用的。

我把信封藏在了房子里谁也找不到的地方。

就这样直到深夜。



六

又到了杜比来的时间了，但是这次他没有来，来的是他的手下，不由分说，把我拖进了马车，一路颠簸，我吐了三次。

就这样，马车到了目的地之后，我被连拉带拽的拖进了一个黑洞洞的地方。

刺眼的光洒在了我的脸上。杜比坐在边上，面前是他那几个最死忠的爪牙。

“亲爱的玛丽，快告诉我吧。别隐瞒了。”

“你说什么……”我话音未落，一个重重的耳光砸在脸上，我的脸颊肿了一块。

“别给我装糊涂了，哈维给了你什么。老老实实的告诉我吧。”

我想起了那个信封。

我看了看穷凶极恶的这些彪形大汉，还有得意洋洋的杜比。又看了看周围死灰色的墙壁。或许等我死了，坟墓里就是这样。

但我不能死。

我绝对不能死。

可是如果我说了，杜比就会放过我吗？

我想起他在我身上发泄兽欲的模样，他会放过我吗？

但是我必须说，为了活下去的可能。

虽然很对不起哈维。

我正要开口，外面传来了嘈杂的声音。听不太清楚，似乎发生了打斗。

声音越来越近，越来越近。

随着一声巨响，门被撞开了。一个人满脸是血的飞了进来。是杜比的爪牙。

哈维的身影出现在了门口。浑身是血，显然受了很重的伤。

杜比开始鼓起掌来。

“哈维啊哈维，你不愧是组织里最厉害的刺客了。外面那么多的埋伏居然都被你解决了，我真是低估了你。看来那天晚上那一箭没有射进你的心脏也并非全是杰夫那个蠢货的功劳。”

他接过手下递过来的一根香烟。得意洋洋的点着。

“可是，你还有力气过来吗？你还有力气杀了我吗。你看看你现在的模样。和这个地方实在太般配了。和那个



死掉的老鬼死在一个地方，真是对他莫大的致敬。”

杜比在说什么？

难道这个地方就是前首领的密室吗？

哈维突然笑了，哈哈大笑。

他的眼睛射出剑一般的光。

“命运是一辆疾驰的车，我们都是它滚滚碾过的奴隶。你和我都不例外呢，杜比。”

哈维眼角的血顺着面孔淌下。滴滴答答的落在地上。

“你胡说什么东西。上，给我宰了他。”

一声令下，杜比的手下蜂拥而上。哈维的速度却比他们更快，他虽然行动不便。但是他矫捷的避开了面前的三个大汉，在地上翻滚着，用极其惊人的速度靠近了我们。

杜比慌了神。一声大喝。还在他身边的手下，都是一等一的好手。刹那间，匕首，飞刀，各种闪着寒光的淬毒利器朝着哈维飞射过去。

我的视线模糊了。

哈维重重的倒下了。

杜比露出了胜利者的微笑。

突然，一阵机关响动的声音异常刺耳的出现在密室中。

整个房间开始抖动起来。

我突然脚底一沉，和架着我的杜比的手下一起陷进了地板里。而在我的视线完全变得漆黑之前，我看见了躺在地上的哈维，他手上紧紧的攥着一块砖头。

随着一声震耳欲聋的巨响和几声凄厉的惨叫过后。周围一片静谧。

我落在了稻草堆里。挣扎着想要站起来。但是头顶上飞落的砖石不偏不倚地砸在了身上，剧痛让我彻底失去了知觉。

七

我睁开眼的时候，映入眼帘的是一个苍老的背影。

“帕洛玛医生？怎么会是你，我在哪？”前段日子，得知杰夫死讯后我害的那场急病，如果没有眼前这位苍老瘦削的医生，我可能熬不到现在。

“是哈维告诉我的，一切都是。”帕洛玛医生把要站起来的我，搀回了床上。

“虽然你的身体很好，伤得也不算重，但是，为了你的孩子。请你不要乱动。”他递给我一块热乎乎的毛巾。

“哈维也知道？”我百感交集，手足无措地接过毛巾，然后掉在了地上。

“是的，他什么都知道。让我慢慢地告诉你。”他把毛巾捡起来，把干净的一面递给我。

帕洛玛医生说。其实他也是组织里的人，而且是最资深的元老。跟前首领一起建立了这个组织。但是前首领对杜比的重用让他很担忧，因为杜比是个野心勃勃的人。可是就在他和哈维默默收集证据准备扳倒杜比时，杜比已经先下了毒手。

“我是个医生，不过我也是个建筑师。你被关押的密室就是我一手设计的。那里有很多的机关，可惜，我没有机会跟你实地介绍了。”帕洛玛医生黯然说。

“刚才……”

“是昨晚，你已经昏迷了整整一天一夜。”帕洛玛偏过头去，我看见了他脸上的泪。

“哈维他…..”

“玉石俱焚，哈维启动的机关，只有我，他，还有老大知道。我万万没想到那个机关真的有动用的一天，而启动他的是哈维。”帕洛玛用一种奇怪的姿势，脸对着门口，一只手则向后伸着，递给我那只我藏在家里的信封。

他怎么会找到的。

那是杰夫才知道的地方。除了我和他，没有别人知道。

帕洛玛没有回头，似乎也能知道我在想什么。

“是哈维告诉我的，他们是好兄弟。没有秘密。你好好休息吧，这里绝对安全。”帕洛玛颤巍巍的走出了房间，把房门轻轻带上。

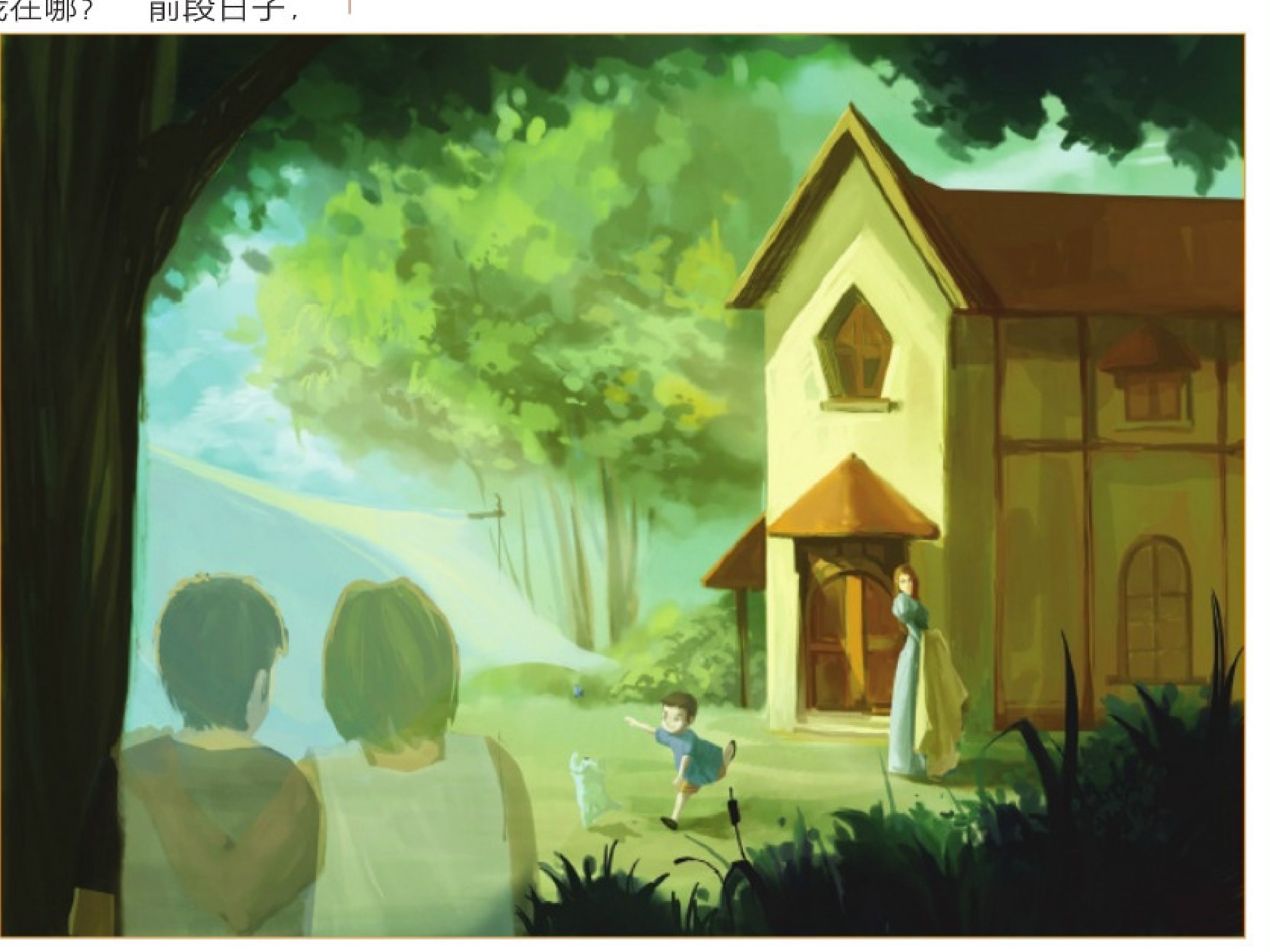
我打开信封。里面只有一句话。

“玛丽，杰夫喜欢赌博，你们没有多少钱，这些是给你和孩子的。”

是一张暴风城银行的支票，上面的数字非常惊人。

我鼻头一酸，泪如泉涌。也许是错觉，也许是真的。肚子里一阵抽痛。但是我一点也不担心。我肚子里的孩子没有那么脆弱。他会健康长大。像母亲那样美丽，像父亲那样善良。

而且，我希望你是个男孩，我希望你像你的父亲和哈维叔叔那样坚强勇敢，做个真正的男子汉，你能做到的，对吗？



大软半日游记

■北京 安然

很高兴可以参观《大众软件》杂志社的新家。虽然我们这次来杂志社的主要目的是完成我们的社会实践作业，不过能见到平时只能看到名字的众编辑，还是非常兴奋。我们一小路人马长途跋涉总算是见到了坐落在北京西四环外的编辑部。有点意外的是如此知名并拥有广大读者群体的一本杂志的编辑部看上去并不显眼。

前往编辑部的路上遇到了一些小波折，不过还好没有耽误原定的参观交流计划。编辑部的环境挺优雅，虽然不大，但很温馨，与外部的喧闹形成了强烈的对比。因为刚做完一期杂志，编辑部里没有我们想像中的那样忙碌，那气氛倒更像是大学的自习室。我们的到来在平静的编辑部里引起了一小波骚动。终于，我们见到了各位小编及记者——fly、大漠小虾、冰河等等。众编辑的亲切接待让我们受宠若惊，只是可惜8神经大人恰逢出差没能如愿见到，算是本次参观的一个遗憾吧。

参观了编辑部之后，开始我们本次来访的重点——读编交流。一直担心各位编辑会因事务繁忙而无暇与我们交流。而当各位编辑陆续进入会议室的时候，我们着实狠狠地感动了一把。与编辑们的聊天进行得非常顺利和愉快，也让我们见到了文字背后的真实的编辑们。想像中众编辑应该是深居简出的典型宅男加游戏狂人，实际上都很健谈而且亲切。整个聊天过程充满了欢笑，不过这绝大部分因素来自于冰河与大漠小虾这对冤家对头互拍板砖互相抬杠引得所有人捧腹大笑。聊天的主题是围绕网游展开的。在网游的起源、发展再到如今的市场以及未来前景和网游的游戏内容形式、收费方式的变化和发展等等方面，大家都踊跃发言。包括很少接触网游的女生也对这个领域有了一定的了解。谈到后来，主题由网游转向了单机游戏，于是女生们也加入了讨论。

聊天过程中，其实获得的与我们要做的社会实践作业有关的答案已经不是最重要的了。重要的是编辑们对我们提的很多采访交流上的建议。这些建议对我们做实践的学生提供了最实际的帮助。交流的2个小时很快就过去了，耽误了编辑们不少的时间，最后还跟我们合影，还附赠了几份小礼物。祝《大众软件》越办越好啊！P



图1、图4.冰河与大漠小虾是永远的对头
图2.杂志社大门合影
图3.生铁老爷正在发言
图5.吞云吐雾的冰河大人正在说教
图6.生铁老爷也有埋头说话装深沉的时候
图7.MM读者们也有很多游戏的话题
图8. 读者编辑齐聚一堂

林晓在线

林晓： 红色的7月迅即过去，现在是热辣辣的8月。84年前，南昌起义的一声枪响，掀开了波澜壮阔的红色武装斗争，这段历史，相信很多朋友都熟悉。回忆这段历史，不胜唏嘘，1927年的种种故事至今仍值一读。

8月暑假，学生快乐玩游戏的时间。而今连解放军都公开玩游戏了，《光荣使命》听名字很靠谱，不知道可玩性如何，但宗旨是寓教于乐，视游戏为洪水猛兽早该是过去式。

林晓姐姐：

作为新时代的青年我就不按照格式来了，想起什么说什么吧。你不在意的，对吧？

有点乱，那就分条说吧。

1.从被哥们儿“拐上”大软这条道上就再也回不去了。从2009年4月中开始，钞票如长江流水奔向了书店。幸亏上了高中还能从饭费里做点手脚，要不然这些精神食粮就“吃不起”了。不是大软贵了，是军事、文摘和《课堂内外》这些加起来有10种，再加大软……有点小遗憾——由于本人现被发配到某县城，似乎只有学校门口这一家报刊亭卖中刊，2009年5月中，没了……2009年还落了几期，我心痛啊。

2.这个，我作为半新不老读者，前不久才去软盘注册。惭愧啊。没时间完成新手任务，也没经验，所以我选择直接给您发邮件了。

3.让我备感头疼的封面折页好久不见了，我很欣慰。老生常谈，折页既不美观也不利于收藏。那天晚上突然想到“晶合通讯”和“实用软件”等栏目久不见冰河和冰河洗剑，结果小翻了几页，赫然见到了二位，又尴尬了……

先说这么多吧，计划高考期间写的信改成了电子邮件，懒啊。我这算评刊吗？算吧。反正我觉得大软挺亲民的。

最后八卦一下您的真名——余蕾，我知道对了，呵呵，不介意吧？（**山东 刘杰**）

林晓： 这位新时代青年来自高密。高密是一座有2200多年历史的城市，这令我肃然起敬。齐鲁大地上，这样的历史名城不少，随时提醒着我们民族悠远的文化传承。说到我的真名，这个“蕾”字大部分人都发上声音，于是我就被和一种海战武器联系在一起了，这种武器，你懂的。

亲爱的编辑：

我应该算是大众软件的老读者了，真的很老。

已然不能记得第一次看到大众软件的确切时间，总之必然很早，因为我第一次接触到的大众软件不是完整版，而是部分复印版。在某个阳光明媚的早晨，某间中学的教室，某位我已经记不得模样的同学神秘兮兮的传来几张A4打印纸——我记得这些纸，纸的正面是一篇关于当时那个让我废寝忘食游戏的攻略，反面是某学科试题。这便是我第一次读到《大众软件》的文章，从某人杂志上面复印之后传阅而至的。这个故事一定是陈年往事，理由一，我和我的同学们当时尚不舍得买一本完整的杂志；理由二，这个游戏是《太阁立志传2》，恐怕现在捧着《大众软件》读攻略的大部分少年读者绝没有玩过，也绝不会为之疯狂的。十多年前的事情了，男人到了三十而立的年纪，谁还敢随意去回忆十多年前的青葱岁月？时光如水，纵然伸手欲抓，流水却依旧逝于指缝之间，只剩掌心的点点冰凉。

当时我真的觉得不可思议，居然会有专门写游戏攻略的杂志！这可是毒瘤啊，这可是我们这些莘莘学子成功人生道路上的障碍啊，这可是只有星期六星期天老爸老妈不在家反锁大门拉下窗帘保持高度警惕才可以偷偷打开的潘多拉之盒啊！那些年真的很迷《大众软件》，正常的套路是3顿饭紧一紧出来了网费，网费里面再紧一紧有了买《大众软件》的钱。这个套路属于中学时代，念上大学之后增加一个重要环节：3顿饭紧一紧出来网费，网费紧一紧出来香烟，香烟紧一紧（如果还紧得了）出来了《大众软件》。以前听长辈说3年就是一个代沟，觉得故作玄虚，但如今若是与现在这些小丫头、小小子们倾诉我们这些大叔当年对《太阁立志传》和《大航海时代》两个2代的痴迷，以及当年4块钱一小时网费并且一小时掉8次线的快乐生活，也是绝找不到共鸣的。岁月如歌，旋律依旧却不是旧时相识，只因这首歌唱的人是你，听的人也是你。

今天的某个时候，无意中在书报亭发现一本《大众软件》，一下子想起了很多。夜阑静、人不眠，稀里糊涂又是忙到东方渐白，忍不住写了这份Email。记得当年的《大众软件》有个版块叫做“泥潭灯火”，不论是游戏还是论坛，我都习惯用这个名字混迹其间，却险些忘了这个名字的来处。写得有点长，有点乱，怕是贻笑大方了。我只是想说，等我的孩子长大了，如果我有一天加班回家时发现他反锁房门、拉低窗帘，对着电脑奋战，我会给他买一本《大众软件》。

祝杂志越办越好！

一个书龄超十年的读者

Terry



林晓： Terry真的是老读者了。这样温馨的回忆，也是属于老同志们才能会心一笑的默契了。其实挺好，每个时代有每个时代的共鸣，曾经的那些《大众软件》，那些文字和图片堆积起来的杂志，能陪伴你青春成长期的悸动，对于编辑与作者，是一种幸运与幸福。

DR留言板

Q：为什么7月上杂志这么早就出了？（**软粉top_king**）

A：因为我们的制作日期一直在往前走，一个月的制作周期是4周。7月下刚好在7月7日上市，不过这仅仅是一个巧合。其实你可以简单地理解为：第n月上旬的杂志是在第n-1月上旬就做好的。

Q：本人家是4M的电信，在美服SC2延迟有多大，怎么解决，求具体方法。（**软粉 惘然**）

A：其实最直接的解决办法就是搬家到美国去。在中国玩美服的游戏，这个延迟肯定不会低，毕竟距离是如此之远。如果你要挂代理去玩，那就不能保证稳定性；而稳定性比较高的是付费代理服务器。这个还是看你自己权衡了。另外，最好还是玩国服。

Q：我今天无意中打开CPU-Z看了一下，发现i5 760主频居然不是标称的2.8GHz，而是2.4GHz。应该是睿频的功能吧，但是睿频没说自己降速啊……又或者是Win7电源管理？求解……（**软粉 数落**）

A：这个问题，我们还是请魔之左手大大来回答吧，大家鼓掌！

魔之左手：i5 760上使用的是增强型的节能技术增强型Intel SpeedStep动态节能技术（EIST）。SpeedStep动态节能技术允许系统动态调整处理器电压和内核频率，可降低平均功耗和发热量。新的增强型Intel SpeedStep动态节能技术（EIST）的电压和频率调整更细微更频繁，可迅速进入节能或高速运行模式，并动态适应各种性能需求的状态。

Q：我最近想买笔记本，请问我需要注意一些什么呢？（**网友 凉粉**）

A：如果你是希望获得直接的购买建议的话，那么你最好能够提供这些信息：1.你的预算是多少。2.你希望买来干什么用（比如玩游戏或者办公）。3.如果玩游戏，那么你希望玩什么样的游戏，比如《孤岛危机2》。然后在保证游戏画面流畅度的同时，画面特效或者说画质你希望能达到什么程度。这样有助于大家帮你选择符合你要求的笔记本。如果你是希望自己去购买，那么你要先确定买什么牌子的笔记本，然后去网上或者实体店查看符合你要求的牌子的笔记本的配置参数以及网友评价等等。然后你再确认是通过网购或者到当地实体店购买。最重要的是拿到机器后的开机测试，比如屏幕是否有坏点以及硬件是否是全新的（有的奸商干过以次充好的坏事）。最后，祝你好运，选到合适的本本。

Q：请问投稿之后一般多久能够收到编辑的录用与否的回复？（**软粉 Teana_GTR**）

A：关于这个，每个编辑的习惯不同。但是一般的说来，首次投稿在1～2周内就应该有回复。一般最迟1个月后未回复，就可以自行处理了。如果你认识或者与编辑有联系，可以直接问。另外，投稿前与相关编辑联系，知道编辑的选题方向后再按内容投稿，被录用的可能性会更大。P



快评

我坦白，我就是冲着“《仙剑奇侠传五》无剧透厚道报告”买的7月上旬刊。不过标题是“厚道报告”，实际上很不厚道啊～看得我心里更痒痒了。8神经大人，您看怎么办啊～哈哈。另外期待“仙剑5”的攻略，不知道会在哪一期上刊登？（**网友 只差钱**）



买到7月上的这期杂志的时候，刚好看到武汉某网店被要求补税的新闻，正巧这期杂志上也有这么一篇有关电子商务的文章。其实作为普通消费者，我们对于电子商务的希望就是更省钱更方便。“上市”什么的对于某一个特定消费者来说实在没什么关系。而网店收税也许就会直接带来商品价格上涨、消费者网购成本提升这样的影响。（**网友 tbs**）

林晓：可怜8神经大人是弄巧成拙啊。至于“仙剑5”的攻略，请往前翻，这个“补偿”应该足够厚道了吧？对于网店，我们也是又爱又恨。爱，是因为确实便宜；恨，是因为各类人等太多。如果收税能对网店起到好的监管作用，那么卖得贵一点也还是可以接受的。

你正在看的这期杂志，有什么感受立刻告诉我。你可以发送Email到linxiao@popsoft.com.cn，也可以写信寄给我：北京市海淀区阜石路68号院，邮编100039。你还可以到我们的论坛：http://www.popsoft.com.cn/bbs上发帖告诉我们。登上杂志的快评会得到我们的一点小礼物。P

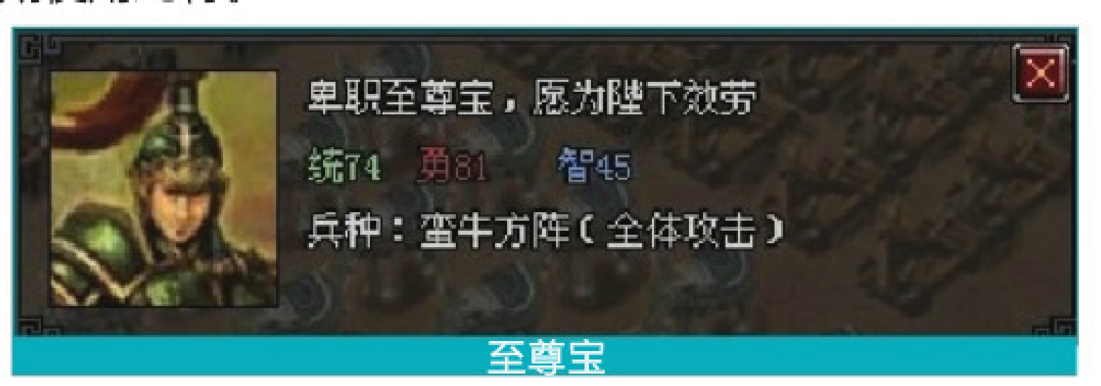
《七朝争霸》大软专服秘籍

大软专服开启后，玩家踊跃登录。这不，小编就总结了以下一些技巧，相信能帮助新玩家快速上手纵横七朝争霸。

大软专服地址：http：//7c.popsoft.com.cn

大话武将

这家伙可是个相当强悍的人物了，看看他的技能：“全体攻击”。初期也许一下子打得不多，但是等到他的等级以及攻击力上去了之后，想想一下子就虐死一片的样子，那真是能让对手欲哭无泪啊。其实这只是个电影里创造的人物，出乎意料的是游戏里是如此的强悍。强烈推荐新手玩家游戏初期使用此将。



至尊宝

话说曹太公

在《七朝争霸》中，曹太公是可以最早入手的一个精英武将，他位于“逼上梁山”地图的开端部分。曹太公在游戏中之所以受到大家的欢迎，完全是因为他的“淳朴”——他不会法术，也不会战术，只会纯物理攻击，还只能打单体目标。然而正是这种“淳朴”让他的每一次攻击都能表现出实实在在的狠劲，成为大多数玩家在游戏中期的宠将。说起这位曹太公，在《水浒传》中他只是一位久居庄园，足不出户，没见过什么大世面的土财主，却碰上了李逵这样见多识广、背景复杂的江湖人，前者淳朴、天真，如同井底之蛙，后者老到、凶狠，如同觅食猛虎，二者碰撞的结果只能是曹太公的悲剧，而他的悲剧只能证明一点——宅得过火，容易吃亏。



曹太公

光有武将也不行，阵法才是《七朝争霸》的精髓！来看看下面这两个常用阵法。

月灵阵

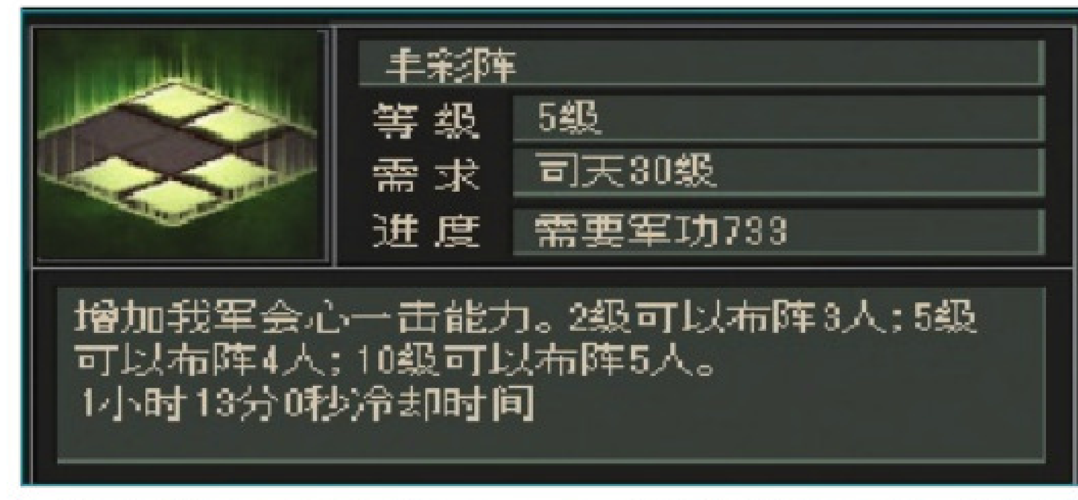
这是个提升我方战术伤害的阵法。如果配合前面提到的至尊宝，将给敌人带来极大的伤害。而这个阵法的不足之处在于我方中路一不小心会被敌人“串烧”。而首当其冲的就是至尊宝的技能“全体攻击”；其次则是拥有“勇往直前”技能的武将或者“树冲车”。如果不小心被他们秒杀，我方再强的攻击也是白搭。最后则是“十字围杀”，能攻击中路首翼附近一格位置总计4个单位的战法。遇到这样的敌人，可得小心了。




月灵阵

丰彩阵

“丰彩阵”也是很多人喜欢使用的一个阵法。为什么？因为这个战法在有几率大幅提高普通伤害和战法伤害的威力的同时，一旦发动暴击，对方不可回避或格挡！游戏前期，攻击主力大都是战法部队以及机械部队，因此这个阵法可以显著增强战法及机械部队的伤害输出。





丰彩阵

怎么样，上手不困难吧？《七朝争霸》其实是一款简单易上手的休闲游戏。无论你是希望独自默默地游戏还是想加入军团和别人一起攻城略地，《七朝争霸》都能让你达成你的目标。众小编也在这里打打杀杀玩征服与被征服。一起来争霸！P

热门游戏排行榜

截止日期2011年7月15日

单机榜




排名	票数	游戏名称	制作公司	上市日期
1	2337	魔兽争霸Ⅲ 冰封王座	BLIZZARD	2003
2	2301	星际争霸Ⅱ 自由之翼	BLIZZARD	2010
3	2274	愤怒的小鸟	Rovio	2011
4	2238	极品飞车——变速2	Slightly Mad	2011
5	2102	孤岛危机2	Crytek Studios	2010
6	2054	轩辕剑外传——汉之云	大宇	2009
7	1945	龙腾世纪2	BioWare	2011
8	1863	使命召唤——黑色行动	Treyarch	2010
9	1842	国土防线	Kaos Studios	2011
10	1799	古剑奇谭	上海烛龙	2010







网游榜






排名	票数	游戏名称	制作公司	运营公司	上线日期
1	2506	魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005
2	2466	穿越火线	Smile Gate	腾讯	2008
3	2435	地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008
4	2315	剑侠情缘网络版叁	西山居	金山游戏	2009
5	2209	梦幻西游	网易	网易	2003
6	2167	永恒之塔	NCsoft	盛大	2009
7	2098	天龙八部2	搜狐畅游	搜狐畅游	2010
8	2048	龙之谷	Eyedentity Games	盛大	2010
9	1977	倩女幽魂	网易	网易	2011
10	1861	天之痕Online	大宇	渡口网络	2010







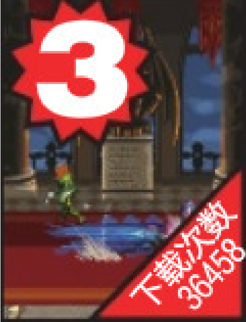

手机游戏排行榜



短信发送至10658899即可下载

排名	下载次数	游戏名称	类型	售价	短信点播码
1	37456	疯狂俄罗斯——可爱宝贝	益智	12元	67602
2	37354	木乃伊大战僵尸	动作	3元	67626
3	36458	魔界战记	角色	8元	67621
4	35127	疯狂卡丁车–极速改装	体育	12元	67619
5	34975	舞夜俱乐部	综合	10元	980966
6	34576	萝莉空战–萌系大比拼	射击	10元	981671
7	34078	天天向上之圣者传说	角色	10元	981616
8	33767	CS反恐–生死狙击	射击	10元	981293
9	33412	失落的帝国	角色	12元	980608
10	32197	开心农场之田园日记	益智	12元	67601












十六载守侯
仙剑因你而感动

仙剑奇侠传五

仙剑奇侠传 五

2011年7月，玩家快乐的暑假，即将迎来期待的国产游戏！
《大众软件》携手百游、北京软星，于7月下、8月中两期杂志中
免费随刊赠送暑期大作《仙剑奇侠传五》特别收藏正式版完整安装光盘！
永恒的仙剑续写永恒的传奇，特别的惊喜送给特别的你！



大众软件



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN